AMIGA • ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI • MACINTOSH

84 STRONY
ZAWIERA 32 STRONY KGB NEWS

SECRET SERVICE

GRUDZIEŃ (12/94)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 23000

Od Redakcji
DARMOWY COVER DISK
DLA PRENUMERATORÓW
32 STRONY KGB
DLA WSZYSTKICH
Wesołych Świąt

19

ŚW. MIKOŁAJ ZAWSZE PUKA DWA RAZY
ZAPRASZAMY DO SIEDMIU KONKURSÓW ŚWIĄTECZNYCH



COLONIZATION



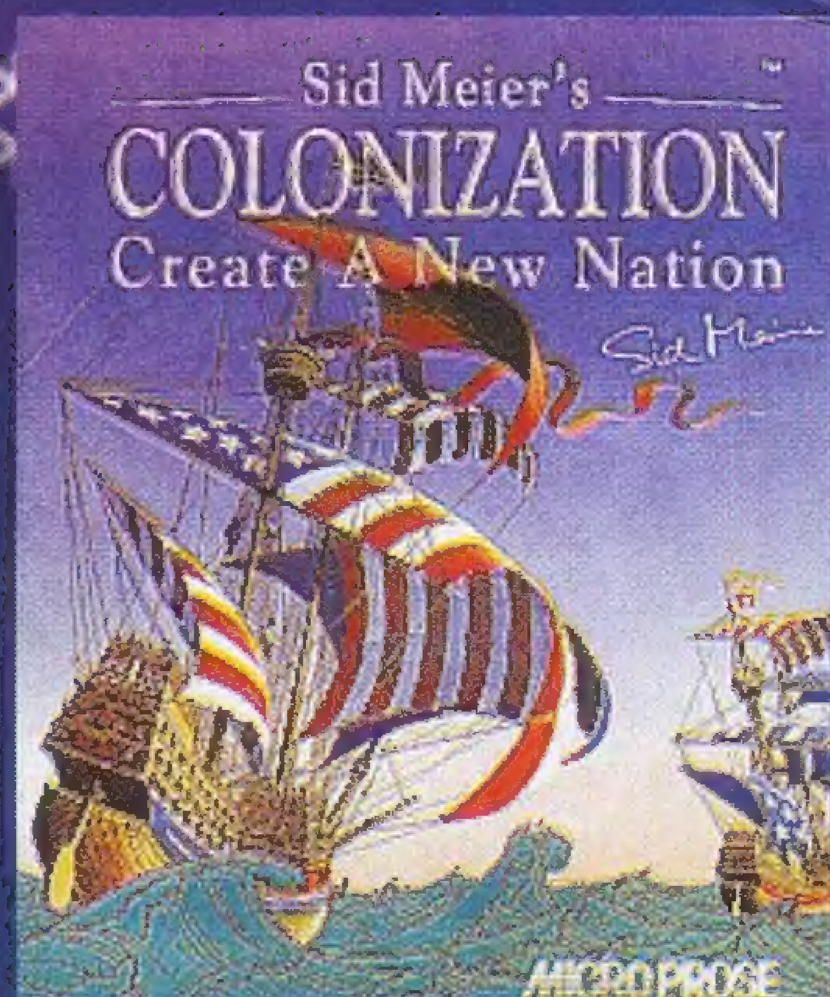
SYSTEM SHOCK

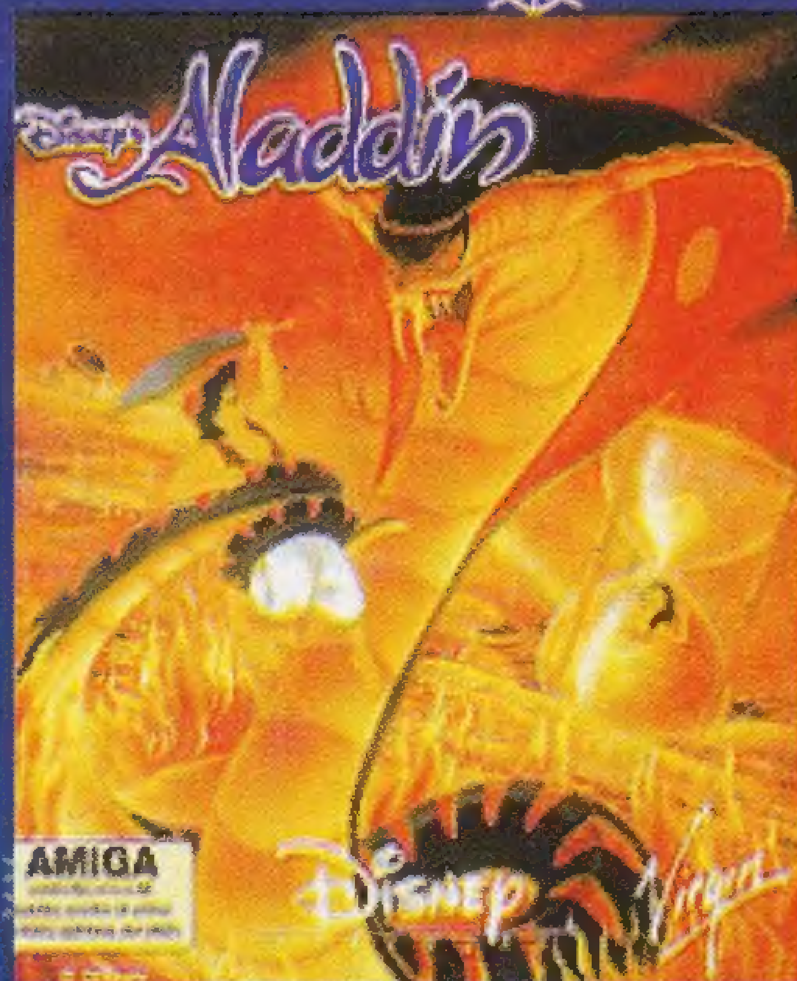


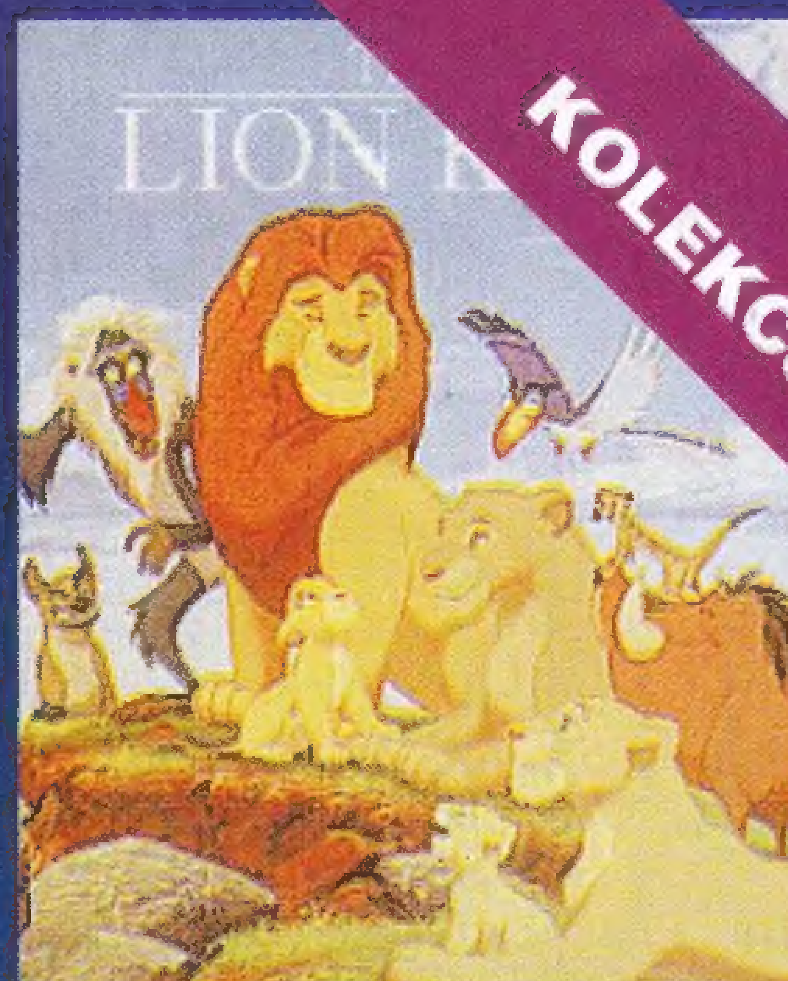


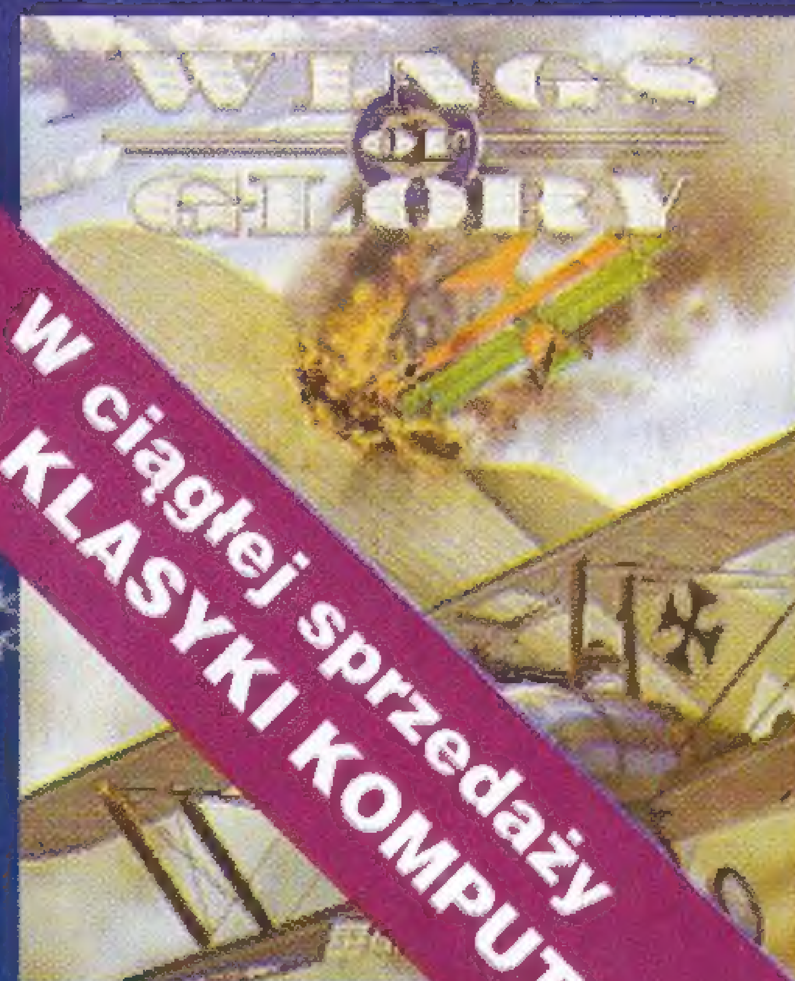
Grafika: CyberWar (Pegaz Ass)

CIESZMY SIĘ I RADUJMY SERCA









W ciągłej sprzedaży
KOLEKCJA KLASYKI KOMPUTEROWEJ





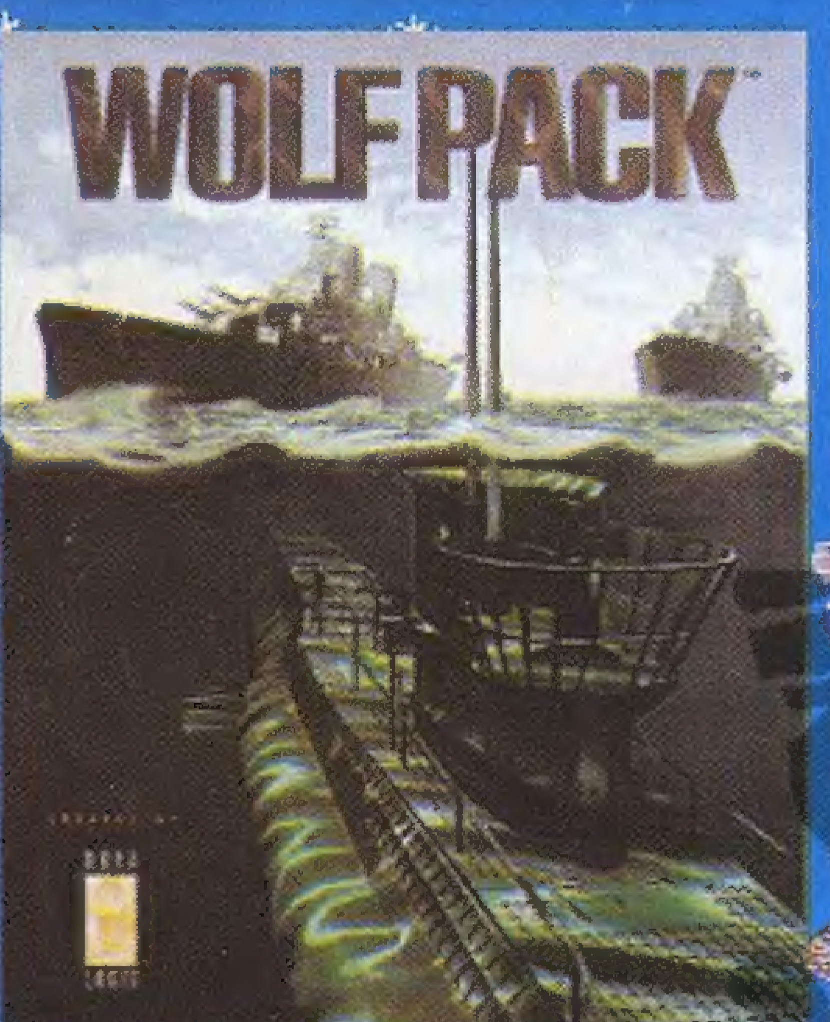




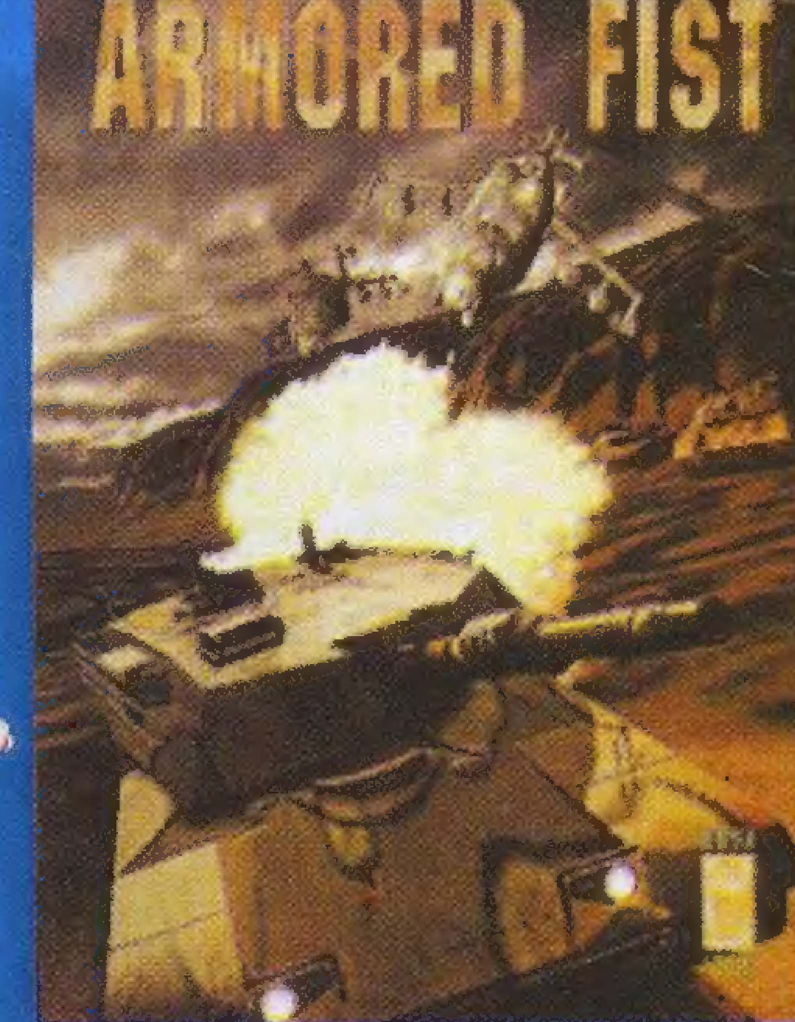












Świętych Mikołajów zapraszamy do firmowego salonu sprzedaży oraz do wszystkich sklepów z naszymi grami.

Informacji o adresach najbliższych sklepów sprzedających gry z oferty IPS udzielamy pod numerem telefonu (02) 642 27 66.

IPS COMPUTER GROUP sp. z o.o.

IPS Computer Group sp. z o.o.
Warszawa ul. Okrężna 3
tel. 642 27 66, 642 27 68
fax 642 27 69.

MENU

SECRET SERVICE MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.

jest członkiem

OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

oraz
Paweł Chmielowiec
Andrzej Cwalina
Dariusz Góralski
Marcin Kamil Górecki
Marcin Gutkiewicz
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Piotr Kochański
Piotr Lutostański
Piotr Mańkowski
Jacek Marczewski
Kamil Mętrak
Piotr Pawlak
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Paweł Sikora
Bogdan Stępień
Bogdan Wiciński
Adam Wieczorek
Anna Maria Woźniak

Design & DTP
STUDIO **ProScript**
Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Jarosław Witkowski

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 104.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 201-261 w. 550
(godz. 9^{00}-16^{00})
TYLKO dla faxujących
fax (0-22) 209-309

Special bonus greetings:
Prezes Witek R. & his company
AgroBanq earthquake (...)
Beavis & Butt-head (cool!)

Special fuckings:
wszystko **sucks**
„sucks" is not hard enough word
to describe this crap

Jeszcze nie czas na podsumowanie growych wydarzeń mijającego roku. Każdy dzień może zaowocować kolejnymi nowymi grami, z których każda może zmienić oblicze mijającego roku, jak dokonały tego choćby UNDER A KILLING MOON, czy RISE OF THE ROBOTS.

W połowie listopada w Krakowie odbywała się impreza pod nazwą „Drugie Prezentacje Programów Komputerowych", zorganizowana przez Hurtownię USER. Polscy producenci gier zaprezentowali niektóre swoje produkty, które mają szansę ukazać się jeszcze w tym roku. Najgłośniejsze z nich to TEENAGENT, o którym piszemy dalej, oraz TAJEMNICA STATUETKI 2 (CD) - obie gry produkcji wrocławskiej firmy METROPOLIS. Inne polskie produkty to m.in. przygodówki SOŁTYS i ZAWISZA MARNY firmy L.K. AVALON oraz wyścigi samochodowe, które powstają w firmie XLAND. Autorzy MENTORA ukończyli natomiast kolejną przygodówkę na Amigę - EKSPERYMENT DELFIN.

Rywalizacja na polskim rynku staje się coraz bardziej dostrzegalna, ale o tym zaświadczą dopiero ukończone i wydane produkty. Rynek jest jednak wciąż bardzo młody i niedojrzały, co widać po mizernym poziomie wydawanych gier. Ostatnie dokonania naszych programistów pozwalają jednak optymistycznie patrzeć w przyszłość. Jeśli zrealizują swoje plany, to rynek wzbogaci się o kilka poważnych tytułów. Mamy nadzieję, że więcej firm będzie na bieżąco informować o swoich pracach w 1995 roku. Na razie tylko niektóre firmy dostarczyły nam wersje demonstracyjne swoich produktów.

Cieszy też sprawne działanie trzech najaaktywniejszych dystrybutorów zachodnich gier - firm IPS, MARKSOFT i MIRAGE. W ostatnim okresie pojawiło się sporo dobrych gier sprzed dwóch-trzech lat, jak również kilka premier niewiele spóźnionych w stosunku do światowej inauguracji. Do tego grona dołączają młode i bardzo prężne firmy: LICOMP, DIGITAL MULTIMEDIA GROUP i CD PROJEKT, których gorące nowości przypalają pięty starych wiarusów.

Redakcja

LITTLE BIG ADVENTURE

Warto zapamiętać ten nietuzinkowy tytuł. Gra LITTLE BIG ADVENTURE stanowi nad wyraz udaną kontynuację pomysłu z ALONE IN THE



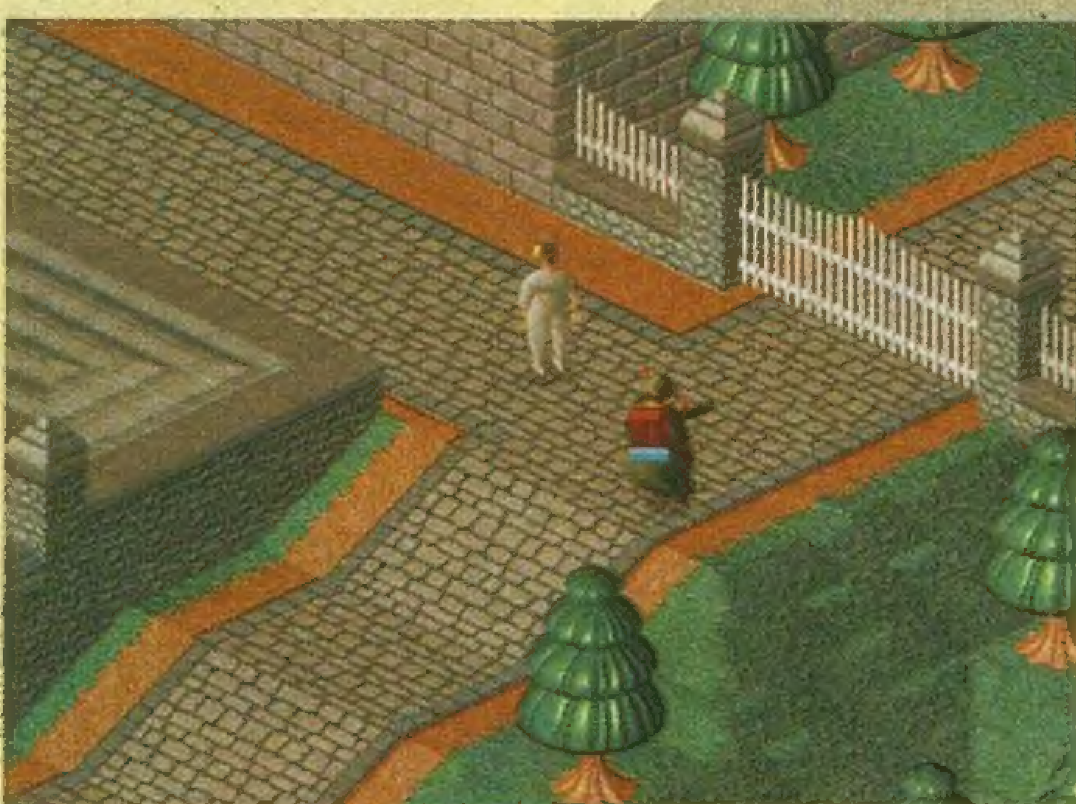
DARK. Akcję widzimy w rzucie izometrycznym (grafika SVGA), animacja postaci jest całkowicie unikalna. Ludzik może zachowywać się na cztery różne sposoby; jego czynności to bieganie, skakanie, skradanie się i walka. Wszystko odby-





wa się w sposób ultrapłynny – trzeba to zobaczyć samemu. Ową zręcznościowo-przygodową grę wyprodukowała młoda i obiecująca francuska firma ADELINE SOFTWARE.

Produkcja: ADELINE
Wydawca: nieznany
Komputery: PC (VGA, SVGA)



UNDER A KILLING MOON

Potem ujrzałem – a oto drzwi otwarte w niebie i głos pierwszy: UNDER A KILLING MOON (CD) już jest!!! Gra posiada wciągającą jak narkotyk



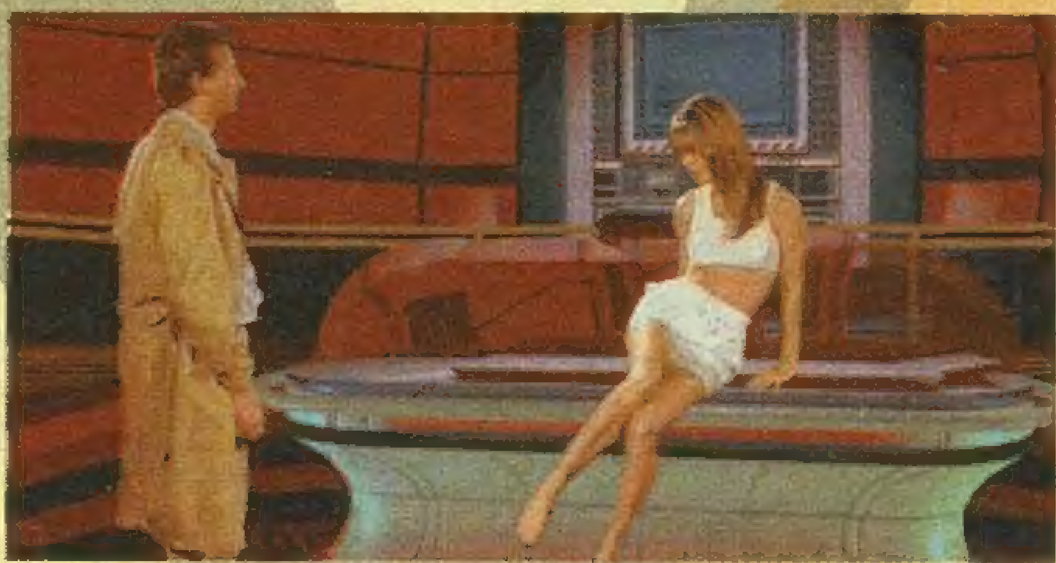
kryminalną fabułę, o najlepszej w dotychczasowej historii gier grafice nie wspominając. Dwudziesty pierwszy wiek i czuje się, że Virtual Reali-



ty jest tuż za progiem. KILLING MOON dostarcza wrażeń dotąd nieznanych graczom komputerowym. Dokładnie wytłumaczymy się z tego za miesiąc w wyczerpującym opisie.

Produkcja: ACCESS
Wydawca: US GOLD
Dystrybucja: m.in. CD Projekt
Komputery: PC (SVGA), 4 płyty CD





MAGIC CARPET

Premiera MAGIC CARPET zbliża się wielkimi krokami, już teraz mamy możliwość polatania w pierwszym levelu – w wersji demo. Trudno w słowach opisać wygląd grafiki, dość powiedzieć, że krajobraz jak gdyby rozpływa się we





mgle, zza horyzontu powoli wyłaniają się kontury gór, stają się coraz wyraźniejsze, gdy się do nich zbliżamy. Wrażenie jest dobre, ale do gry potrzebny jest szybki sprzęt. Tym niemniej po wyłączeniu niektórych szczegółów grafiki oraz efektu „rozmazywania", gra pracuje z przyzwoitą szybkością nawet na 386DX/40. W wersji demo zawarto specjalny tryb pracy w grafice trójwymiarowej, objawiający się na razie przeczerwienieniem ekranu. Jeśli producenci utrzymają ten tryb, gra będzie na pewno sprzedawana ze specjalnymi okularami.

Produkcja: BULLFROG
Wydawca: ELECTRONIC ARTS
Dystrybucja: IPS Computer Group
Komputery: PC (VGA, SVGA)



WING COMMANDER 3

Czekając na ukazanie się tej szeroko reklamowanej gry, możemy zdradzić jeszcze kilka szczegółów. WING COMMANDER 3 bazuje na stylu dwóch poprzednich części, gdzie loty kosmiczne i wypełnianie misji przerywane są wstawkami dia-



logowymi i scenami rodzajowymi. Historia zaczyna się w roku 2669, dwa lata po zakończeniu wątku z WING COMMANDER 2 SPECIAL OPERATIONS 2. Przewaga kotów Kilrathi w galaktycznej wojnie

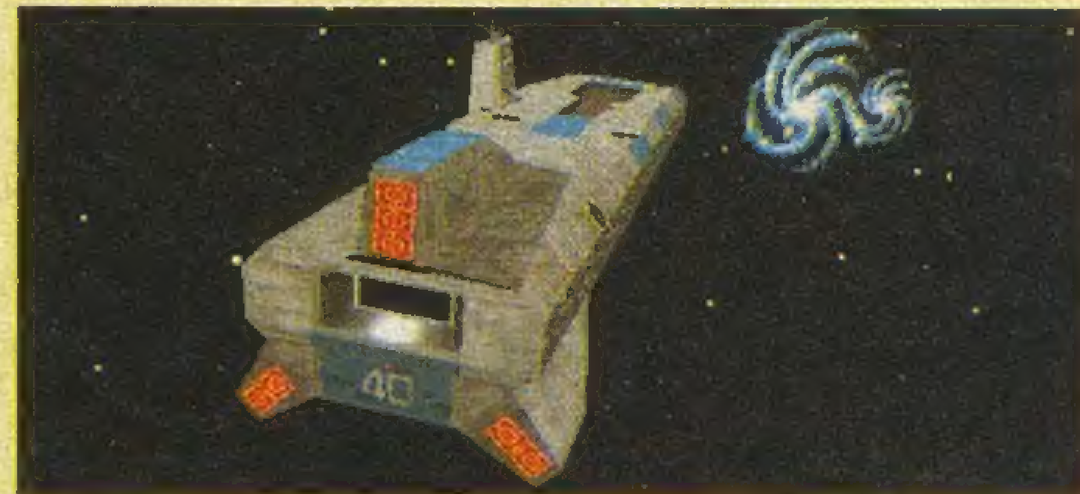




znacznie się zwiększyła. Po stracie krążownika TCS Concordia, bohater – pułkownik Christopher Blair – zostaje przydzielony na TCS Victory. Ostatnim odkryciem Ziemian jest źródło niszczącej mocy o nazwie „behemoth", która obrócona przeciwko Kilrathi ma szansę położyć kres wojnie. Ale jak zwykle trafił się zdrajca, który przekazał odkrycie przeciwnikom i w rezultacie wojna może zakończyć się wzajemnym wyniszczeniem obu stron.



W WING COMMANDER 3 spotkamy postacie z dwóch poprzednich części. Będzie kumpel na śmierć i życie James „Paladin" Taggart (kreowany przez Johna Rhys-Davies), krążownikiem dowodził będzie admirał Geoffrey Tolwyn (Malcolm McDowell). Uroczą mechanik Rachel zagrała Ginger Lynn Allen, a zwariowanego Todda Marshalla – Tom Wilson. Zetkniemy się też z Timem Curry, który użyczy głosu jednemu z kotów – mąciwodzie Melekowi, prawej ręce księcia Thrakhath. Koty będą grane przez przebranych i ucharakteryzowanych aktorów.



Pomijając kilkudziesięciominutowe wstawki filmowe, akcja gry dziać się będzie przede wszystkim w przestrzeni kosmicznej, gdzie gracz będzie wykonywał kolejne misje siedząc za sterami statków kosmicznych. W stosunku do poprzednich gier ORIGIN, rozbudowano i ulepszono engine kosmicznego symulatora, poprawiono grafikę i wykorzystano wreszcie tryb podwyższonej rozdzielczości SVGA (640x480x256). Producenci zalecają komputer min. 486SX dla trybu VGA i min. 486DX2 dla trybu SVGA.

Produkcja: ORIGIN
Wydawca: ELECTRONIC ARTS
Dystrybucja: IPS Computer Group
Komputery: PC (VGA, SVGA, CD-ROM), 4 płyty CD

CYBERWAR

Na czterech płytkach ukaże się lada dzień gra CYBERWAR (CD), polska premiera odbędzie się niemal równocześnie z zachodnią, a to za



sprawą firmy DIGITAL MULTIMEDIA GROUP. CYBERWAR będzie drugim po LAWNMOWER MAN



(CD) produktem multimedialnym firmy SCI. Pierwsza gra powstała na podstawie filmu, zaś tutaj film będzie następstwem powstania gry. Programiści SCI osiągnęli tak duże sukcesy w dziedzinie renderowanych filmów 3D-VR, że ludzie z wytwórni Allied Vision zdecydowali się na nakręcenie pełnometrażowego filmu, którego akcja w 90% rozgrywać się



będzie w wygenerowanej przez SCI wirtualnej przestrzeni.

Tymczasem mamy grę, która jest wieloetapową grą łączącą elementy logiczne i zręcznościowe, z długimi generowanymi sekwencjami video, muzyką i syntezą mowy. CYBERWAR można porównać do futurystycznej realizacji pomysłów firmy READYSOFT (SPACE ACE, DRAGON'S LAIR). Ciekawostką jest to, że na czwartym dołączonym do zestawu krążku będzie ścieżka dźwiękowa z muzyką do powstającego filmu pod roboczym tytułem „Jobe's War".

Produkcja/Wydawca: SCI
Dystrybucja: DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
Komputery: PC (VGA, CD-ROM), 4 płyty CD



FREDDI FISH

Firma HUMONGOUS, będąca nieformalnym odłamem LUCASARTS, wydawała dotąd opowieści dla dzieci: o samochodziku PUTT-PUTT oraz o misiu FATTY BEAR. Teraz wypuszcza na rynek grę o tasiemcowatym tytule FREDDI FISH AND THE CASE OF THE MISSING KELP SEEDS. Jest to pierwsza produkcja z zapowiadanej serii „Windows Junior Adventure" (640x480x256). Freddi wraz ze swoim kumplem Lutherem muszą rozwiązać zagadkę zaginięcia „rzadkiego okazu" morszczynu (to taki morski chwast). Akcja rozgrywa się





pod wodą, grafika jest komiksowa, całość adresowana jest do młodszej połowy graczy.

Produkcja: Roy Gilbert
Wydawca: HUMONGOUS ENTERTAINMENT
Komputery: PC (SVGA, Windows, CD-ROM)



BLACKHAWK

Dawno temu była sympatyczna gra GRYZOR, potem triumfy święcił FLASHBACK, teraz swoją cegiełkę



do gatunku dokłada INTERPLAY, wydając grę BLACKHAWK (poprzednia nazwa BLACK THORNE). Gra jest udaną hybrydą zręcznościowej platformówki z logiczno-kombinatorskimi elementami LOST VIKINGS. Cała reszta to bieganie po podziemnych labiryntach z bronią w łapie, odkrywanie tajnych przejść, unikanie pułapek. Można nawet pokusić się o odrobinę brutalności i rozwalić łeb zakutemu w dyby więźniowi... Lubiący odpoczywać przy zręcznościówkach z pewnością przyjmą ten produkt z otwartymi rękami.

Produkcja: BLIZZARD
Wydawca: INTERPLAY
Komputery: Amiga, PC (VGA)



KING'S QUEST 7

Ach ta SIERRA, co by o niej nie mówić, KING'S QUEST 7 (CD) wygląda naprawdę ładnie. Spiritus mo-



vens – Roberta Williams obsadza w głównych rolach same panie. Znana z poprzednich części królowa Va-



lanice wraz z córką Rosellą zostają przeniesione do krainy Elviridge, gdzie stawią czoła podstępnej czarownicy. Będziesz więc na przemian kierował dwoma postaciami, gra podzielona jest na osiem obszernych rozdziałów, a wszystko to już na Gwiazdkę.

Produkcja: Roberta Williams
Wydawca: SIERRA ON-LINE
Komputery: PC (VGA, SVGA, CD-ROM)



CYCLEMANIA

Konsolowicze mają swojego ROAD RASH, a pecetowcy już teraz mogą grać w niegorszy produkt zatytułowany CYCLEMANIA (CD). Bierzemy udział w szosowym wyścigu motorowym, którego organizatorzy niestety nie zarezerwowali osobnej trasy i podczas jazdy z naprzeciwka co rusz wyskakują ciężarówki oraz samochody



osobowe, utrudniając normalny przebieg zawodów. Trasy zostały sfilmowane, występuje duża zależność pomiędzy konkurentami, a co za tym idzie, na ekranie o wiele więcej się dzieje niż np. w MEGARACE (CD).

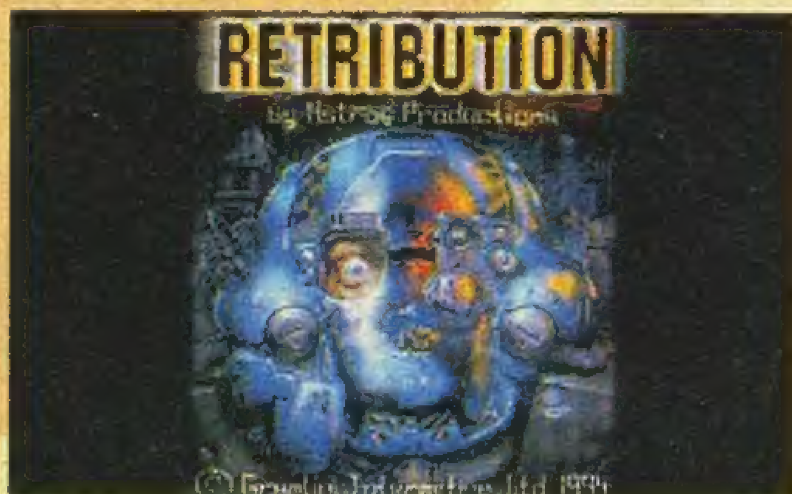
Produkcja: COMPRO
Wydawca: ACCOLADE
Komputery: PC (VGA, SVGA, CD-ROM)





RETRIBUTION

Bardziej strzelanina niż symulator – gra RETRIBUTION z firmy GREMLIN powinna spodobać się wszystkim lubiącym po prostu fruwać, bez myślenia o dziesiątkach parametrów kontrolnych i setkach celów taktycznych. Ten podobny do COMANCHE program posiada dość bogatą grafikę oraz budzącą respekt ścieżkę dźwiękową skomponowaną przez Chrisa Adamsa. W wersji kompakto-





wej, będzie też mrowie futurystycznych filmików oraz, jak reklamują producenci „ponad 100 MB digitalizowanej mowy".

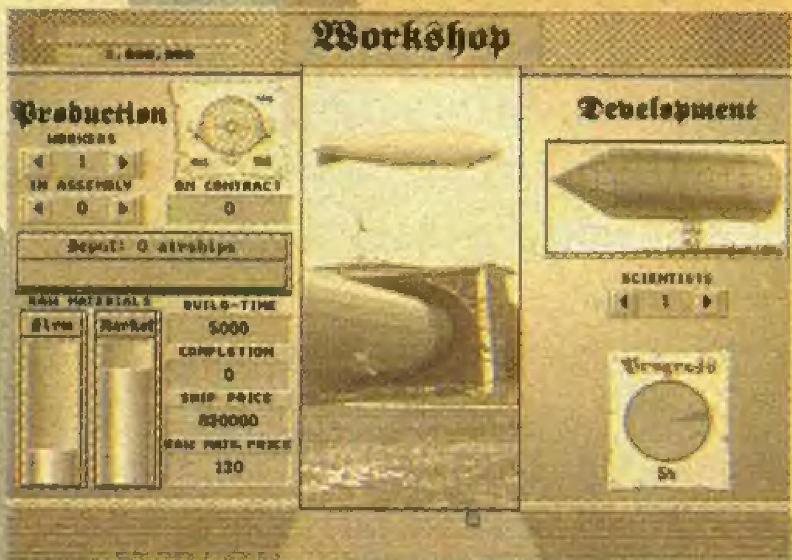
Produkcja: ASTROS
Wydawca: GREMLIN
Komputery: PC (VGA, CD-ROM)



ZEPPELIN

Ekonomiczny ZEPPELIN został stworzony przez MICROPROSE. Gra posiada podział na tury, elementy handlowe – przewożenie towarów pomiędzy stolicami, trzeba też nadzorować pracę taśmy produkcyjnej, z której schodzą





nowe prototypy sterowców. ZEPPELIN jest nieco statyczny, zachwyca jednak otoczką realizmu, poznajemy bowiem niemal wszystkie autentyczne wydarzenia z pierwszej połowy dwudziestego wieku.

Produkcja: IKARION
Wydawca: MICROPROSE
Komputery: PC (VGA), 3 dyskietki

TEENAGENT

Polska przygodówka, powstająca we wrocławskiej firmie METROPOLIS, jest już prawie ukończona. Z oficjalnych informacji od głównego projektanta i programisty Adriana Chmielarza wiemy, że TEENAGENT zostanie wydany na Zachodzie po angielsku, a w Polsce po polsku, i to już w pierwszych miesiącach przyszłego roku. Firma zrezygnowała z wypuszczenia gry za wszelką cenę przed Gwiazdką, bo wiązałoby się to ze zbyt krótkim okresem betatestowania gry.

Możemy zdradzić pewne szczegóły scenariusza. Bohater – nieco nazbyt kochliwy nastolatek – zostaje zaangażowany przez międzynarodową organizację RGB do wyjaśnienia sprawy tajemniczego znikania złota z najpilniej strzeżonych skarbców świata. Młody nie ma pojęcia o pracy detektywa, ubiera się jak przystało na nastoletniego rapera, ale ma za to cięty dowcip i dobre pomysły. Akcja będzie się rozgry-



wać w trzech zasadniczych sceneriach: w obozie treningowym, w sporym terenie wokół posiadłości pewnego podejrzanego jegomościa oraz wewnątrz, gdzie też nastąpi finałowa konfrontacja z głównym podejrzanym.

Wydawca: METROPOLIS
Wydawca na Zachodzie: jeszcze nieznany
Komputery: PC (VGA), objętość ok. 20 MB



DAWN PATROL

Programiści z ROWAN SOFTWARE zrobili cieszący się uznaniem symulator OVERLORD (od niedawna też w wersji na Amigę), teraz korzystając z poprzednich doświadczeń przygotowali kolejny



projekt – DAWN PATROL. W tym symulatorze z czasów Pierwszej Wojny Światowej samoloty posiadają bardzo duży poziom detalu. Mamy także dostęp do dużej biblioteki danych, na podstawie których możemy poznać historię wojny, opisy samolotów i losy słynnych pilotów. DAWN PATROL pracuje także w rozdzielczości SVGA, przeznaczony jest raczej dla wytrawnych pilotów. Nowością w stosunku do OVERLORD będzie możliwość „kręcenia głową", jak np. w STRIKE COMMANDER.

Produkcja: ROWAN.
Wydawca: VIRGIN
Komputery: Amiga, PC (VGA, SVGA)

DOMINUS

Strategiczna gra fantasy DOMINUS ze stajni US GOLD jest niecodziennym skrzyżowaniem HORDE i WARLORDS. Podbijając kolejne terytoria zaludniamy je monstrami z piekła rodem, walczymy z niepokornymi stadami bestii, wysłuchujemy raportów składanych przez podwładnych.

DOMINUS zajmuje na dysku ponad 30 megabajtów, lecz większość z tego idzie w przysłowiowy gwizdek. Sporo w nim niezbyt dobrze wykonanych animacji, mało zaś miodności, co stanowi ostrzeżenie dla tych, którzy wcześniej nabrali się na DARK LEGIONS. Jedyna szansa zreabilitowania się dla US GOLD to druga część gry role-playing DARK SUN: THE RAVAGER.

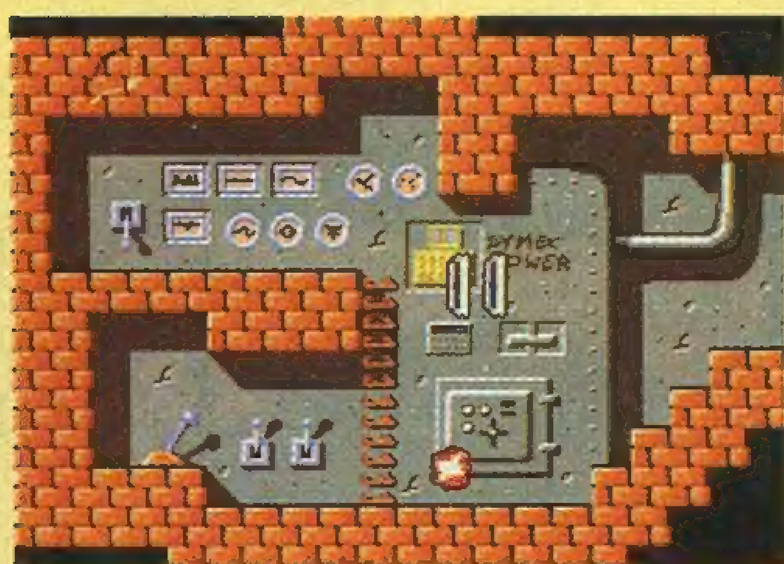
Wydawca: US GOLD
Komputery: PC (VGA), 7 dyskietek



AGENT CZ

Amiga

Tajemniczy tytuł wskazuje na równie tajemniczą akcję gry. Oto pewnego dnia Czesław dostaje zlecenie od szefa, który



nakazuje mu posprzątać rezydencję najbogatszego człowieka w mieście. Sprzątacz przyjmuje zadanie, lecz podczas tej czasochłonnej czynności napotyka na wiele przeszkód... Kolejną polską grę z L.K. AVALON zaliczyć należy do grupy gier zręcznościowo-platformowych. Produkt mimo że nie zachwyca grafiką, ani muzyką, ma w sobie to coś, co pozwala pozostać przy komputerze parę ładnych godzin.

A.BREED: TOWER ASSAULT

Amiga, Amiga 1200, CD32, PC, PC CD-ROM

To kolejna udana kontynuacja trzech wcześniejszych części ALIEN BREED. Gra posiada świetną grafikę i znacznie zwiększoną miodność. Autorzy postanowili także wprowadzić kilka nowych elementów, które urozmaicą granie, np. chodzenie w lewo, a strzelanie w prawo. Rozbudowano także słownik foniczny pani spikerki, która informuje o każdym zajściu, wydarzeniu i innych sprawach. Programiści mówią też o znacznie wspa-

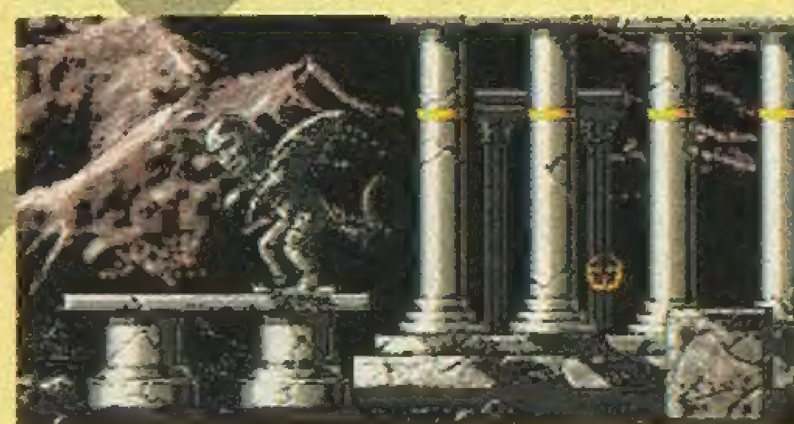


nialszej wersji na CD, do której dodano animacje oraz rozszerzone efekty dźwiękowe. Gra zadziwia i przeraża swoim naturalizmem; spotykamy np. sceny, w których obcy zjadają ludzkie wnętrzności...

ALIEN TARGET

Amiga

Pod tym anglosaskim tytułem czai się polski produkt wydany przez L.K. AVALON. Gra nie stawia przed graczem żadnego ambitnego celu, chyba że uznamy za takowy obronę miast i wsi polskich przed inwazją ufoludków, automatów strzeleckich oraz robotów uśmiechniętych od ucha do ucha. Na pochwałę natomiast zasługuje doskonale wykonane demo (typu PSYGNOSIS), oraz nieba-



ganna grafika połączona z nastrojową muzyką.

LITIL DIVIL

CD32

Po paru miesiącach prac firma GREMLIN postarała się i wypuściła na konsolę CD32 grę przeniesioną żywcem z PC. Przypomnę tylko, że w LITIL DIVIL wcielasz się w postać małego diabła, który będzie musiał rozwiązać niejedną za-



gadkę, pokonać niejednego przeciwnika oraz obalić teorię własnej śmierci robiąc to, co niemożliwe. Gra posiada doskonale wykonaną, ręcznie malowaną grafikę oraz niebanalne odgłosy.

RUFF'N'TUMBLE

Amiga

Od pewnego czasu firmy pogubiły gdzieś przepisy na stworzenie dobrej gry zręcznościowo-platformowej. Jednak programistom z RENEGADE udało się odnaleźć zapisane gdzieś mądrości pradziadów i stworzyć grę na miarę wielkich hitów jak ZOOL, SONIC czy ROBOCOD. RUFF'N'TUMBLE posiada doskonale dobraną kolorystycznie grafikę, nastrojową muzykę, wiele stworów do zabicia, wiele poziomów oraz mnóstwo szklanych kulek do zebrania. Od ciebie wymaga się



jedynie małpiej zręczności, lwiej odwagi oraz sokolego wzroku przy poszukiwaniu poukrywanych bonusów.

UROPA²

Amiga

UROPA² łączy elementy takich gier jak IMPOSSIBLE MISSION, D/GENERATION oraz osławionego ESCAPE FROM COLDITZ. Akcję gry ulokowano w opanowanej przez obcą cywilizację bazie. Kierujesz droidem, który przy użyciu



wszystkich swoich rozwiązań technologicznych ma za zadanie rozwiązywać kolejne zagadki nie do końca splądrowanej bazy-kolonii. Grafika UROPY² być może nie jest najlepsza, za to nadrabia wysoką miodnością.

COVER DISK

Do ostatniej chwili trzymaliśmy w tajemnicy tę wielką świąteczną niespodziankę! Miło nam, że to my jako pierwsi w Polsce wprowadzamy COVER DISK jako darmowy dodatek do pisma o grach. Na razie będą otrzymywać go tylko nasi prenumeratorzy, przy czym zarówno Amiganci jak i Pecetowcy będą usatysfakcjonowani.

Pierwszy COVER DISK powstał we współpracy z krakowską Hurtownią USER, wydawcą pierwszej polskiej gry pod Windows – MIDNIGHT PUZZLE. Dyskietka zawiera wersję demo, przygotowaną specjalnie dla SECRET SERVICE; z obrazkami, których nie ma w wersji komercyjnej.

Program: MIDNIGHT PUZZLE DEMO – komputerowe puzzle.

Wymagania: PC 386 lub lepszy, MS WINDOWS 3.1, 4 MB RAM, mysz.

Demo: ograniczone niektóre opcje, nie zawiera muzyki (brak miejsca na dyskietce, wystarczy skopiować do katalogu dowolny plik *.mid).

Produkcja: MIDNIGHT PROJECT.

Wydawca: Hurtownia Oprogramowania USER. 30-403 Kraków, ul. Rzemieślnicza 31, tel. (0-12) 66-88-54

Miłej zabawy i Wesołych Świąt!







Zainteresowani mogą zamówić wersję demo telefonicznie lub listownie w Hurtowni USER. Cena 30 tys zł. (płatne przy odbiorze).

Cena pełnej wersji gry: 350 tys zł., dla czytelników SECRET SERVICE zniżka 5% z kuponem rabatowym (płatne przy odbiorze).

4 INDOOR GAMES

W nawale różnego rodzaju platformówek, strzelanek, wyścigów i innego rodzaju gierek, w których praca naszego mózgu ogranicza się do pięciu pojęć: lewo, prawo, góra, dół i fire, warto czasem sięgnąć po bardziej intelektualną rozrywkę. Na C-64 ukazało się kilka naprawdę dobrych gier wymagających myślenia, ot choćby szachy, warcaby, brydż. Opisywany pakiet 4 GREAT INDOOR GAMES to kompilacja kilku najlepszych przedstawicieli zebranych gatunków spokojnych, tradycyjnych gier.

COLOSSUS CHESS 4.0

Zacznijmy od królewskiej gry – od szachów. COLOSSUS CHESS 4.0 są jedną z najlepszych realizacji szachów na C-64. Program nie daje się łatwo ograć, dla niedzielnego szachisty jest nie do pokonania, a bardziej zaawansowani muszą się naprawdę nieźle pomęczyć, aby wygrać partię z komputerem. Oczywiście grać można również z drugim graczem, lub też komputer gra z samym sobą (bardzo ciekawy wariant – radzę wypróbować).

Wszystkie zasady gry w szachy zostały w programie uwzględnione, co w innych grach tego typu nie zawsze było oczywiste. Tak więc możemy bić w przelocie, robić roszadę, remis następuje po trzykrotnym powtórzeniu się takiej samej sekwencji posunięć.

Sterowanie grą odbywa się za pomocą dwóch ekranów. Ekran główny to szachownica dwu- lub trójwymiarowa. Tutaj komputer zadaje pytania i wypisuje swoje komunikaty. Drugi ekran zawiera dodatkowe informacje:

– zegar odmierzający czas odpowiedzi każdego gracza,

– wykonane dotychczas ruchy w standardowym zapisie szachowym,

– lockhead – liczba przeanalizowanych następnych ruchów,

– current lines – aktualnie analizowane posunięcia,

– positions – ilość przeanalizowanych możliwych posunięć,

– best line – podpowiedzi komputera co do dalszej gry; korzystając z podpowiedzi komputera można grać wcale nie zastanawiając się nad rozgrywką, lecz przy zaawansowaniu gry nie wychodzi to graczowi na dobre.

Ekrany przełącza się klawiszem SPACE. Gdy już wszystko wiemy, przychodzi czas na partyjkę. Na początku warto wybrać tryb, w jakim program będzie działać. Po naciśnięciu klawiszy SHIFT i T możemy wybrać jeden z sześciu trybów:

1. Tournament mode – uwzględniono wszystkie zasady przy normalnych rozgrywkach turniejowych. Musisz odpowiedzieć na pytania dotyczące ilości ruchów do pierwszej kontroli czasowej, to samo do drugiej kontroli, czas pierwszej i drugiej kontroli czasowej. Łatwo daje się zauważyć, że komputer można w prosty sposób oszukać bo kontrola czasu dotyczy tylko jego, gracz nie jest w ogóle sprawdzany pod tym względem.

2. Average mode – łatwiejsza odmiana trybu turniejowego. Komputer pyta o czas, jaki może zużyć do namysłu. Oczywiście im ten czas jest dłuższy tym groźniejszym przeciwnikiem staje się komputer.

3. All the moves mode – tryb, w którym można ustalić czas dla całej partii. Po przekroczeniu ustalonego limitu wyświetlany jest komunikat „time up".

4. Equality mode – czas do namysłu dla komputera jest równy temu, jaki zużył gracz.

5. Infinite modes – poszukiwanie najlepszego następnego ruchu. Komputer przeszukuje wszystkie dostępne kombinacje ruchów. Poszukiwanie jest przerywane w trzech przypadkach:

a) gdy gracz przerwie przeszukiwania naciskając klawisz C=,

b) komputer znajdzie pozycję matową,

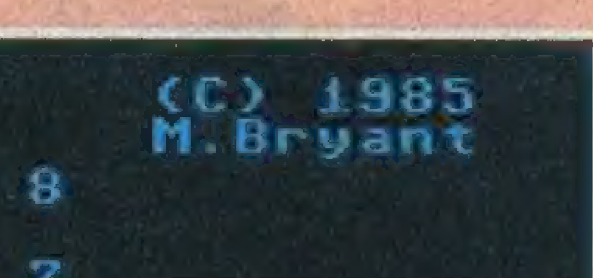
c) komputer przeanalizuje 12 ruchów naprzód.

6. Problem mode – po odpowiedzi na pytanie „problem type?" program rozwiązuje trzy typy problemów:

a) białe dają mata czarnym w X posunięciach,

b) czarne dają mata białym w X posunięciach,

c) białe grają tak, aby czarne dały białym mata w X posunięciach,



Na pytanie „Mate in ?" należy odpowiedzieć, jaką wartość przyjmie zmienna X.

Pora zacząć grę. Bierki na szachownicy można przesuwać na trzy sposoby:

1. Za pomocą klawiszy kursora najedź na interesującą cię bierkę i wciśnij klawisz RETURN. Następnie przesuń wskaźnik na nową pozycję bierki i znów naciśnij RETURN.

2. Podaj współrzędne bierki na szachownicy (np. d2), następnie współrzędne nowej pozycji (np. d4). Należy pamiętać, że najpierw podaje się literę, a następnie cyfrę.

3. Używając joysticka postępuj analogicznie jak w punkcie 1. Jeżeli ruch jest zgodny z zasadami gry w szachy to zostaje wykonany, w przeciwnym wypadku komputer zaprotestuje sygnałem dźwiękowym i napisem „Illegal".

W czasie gdy komputer zastanawia się nad kolejnym ruchem, wyświetlany jest komunikat „Let me thinking".

Gracz podczas swojej kolejki może podawać komendy dla komputera. Wywołuje się je naciskając klawisz SHIFT + konkretna litera:

SHIFT A – Alter position – wyświetlony zostaje komunikat „Alter position SSSSS: Command?", gdzie SSSSS może być „White" dla białych lub „Black" dla czarnych. Możesz teraz podać dodatkowe komendy:

m – ustalenie, od którego ruchu należy prowadzić zapis,

s – zmienia kolor bierek, których dotyczą komendy,

w – usuwa wszystkie bierki z planszy,

g – anuluje wszystkie zmiany,

e – wyjście z opcji „Alter position".

SHIFT B – Back-step – cofa ostatni ruch.

SHIFT F – For-step – działanie przeciwne do SHIFT B.

SHIFT C – Colours – zmiany kolorów.

SHIFT D – Disk/Tape – współpraca z dyskiem lub taśmą. Naciskając L możesz załadować jedną z 256 zapisanych partii. Analogicznie S zapisuje parię pod podanym numerem.

SHIFT E – Elapsed-time-clock – ustawianie zegara.

SHIFT G – Go-type – ruch należy do tej strony, po której znajduje się kursor.

SHIFT I – Invisible – gra na ślepo:

1 – białe bierki są niewidoczne,

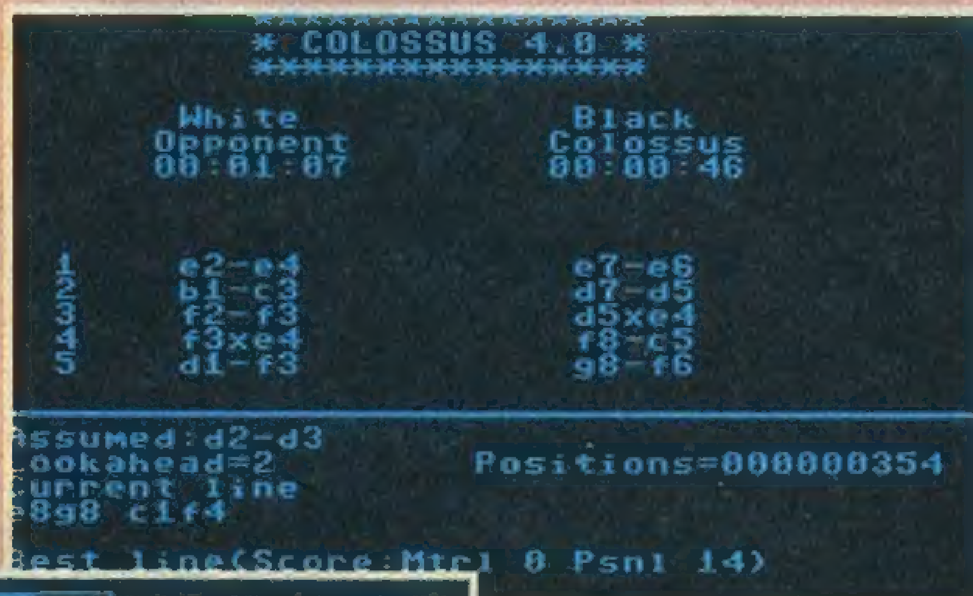
2 – czarne bierki są niewidoczne,

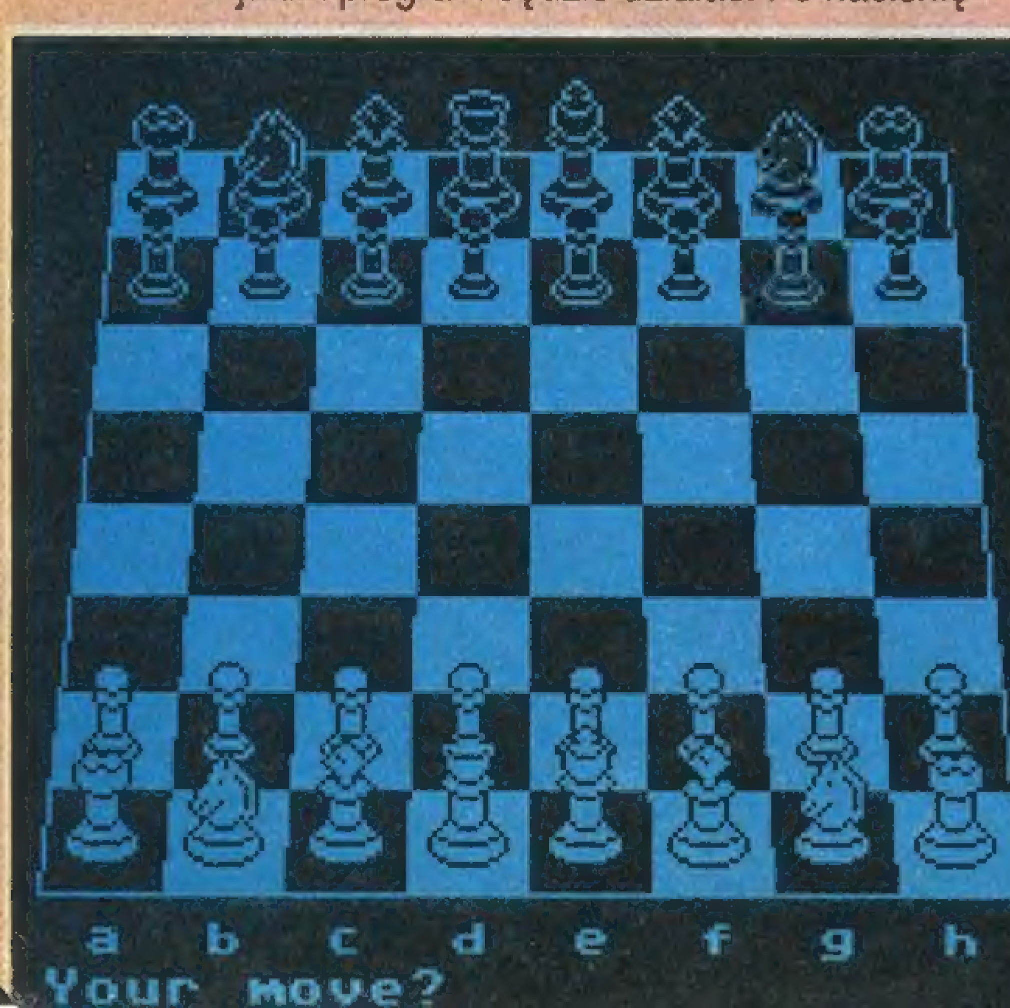
3 – wszystkie bierki są niewidoczne.

SHIFT L – Legal moves – pokazuje wszystkie ruchy, jakie może wykonać bierka wskazywana przez kursor.

SHIFT N – New-game – początkowe ustawienie bierek.

SHIFT O – Orientations – obrócenie szachownicy.







SHIFT P – Play-self – Gra demonstracyjna. Można ją przerwać naciskając klawisz C=.

SHIFT Q – Qualify parameters – zmiana wewnętrznych parametrów programu. Kolejno zadawane są pytania:

Book?: 0 – program korzysta z biblioteki debiutów przy rozpoczęciu partii; 1 – nie korzysta.

Prediction?: 0 – program przewiduje ruchy gracza tylko w czasie swoich ruchów, 1 – przewidywanie bez ograniczeń. Ustawienie opcji na 0 ułatwia zadanie graczowi, gdyż komputer ma mniej czasu do namysłu.

Current line?: od 1 do 15 – liczba ruchów wyświetlanych w lini „Current line"

Dimensions?: 2 – szachownica dwuwymiarowa, 3 – trójwymiarowa. Przy szachownicy trójwymiarowej dodatkowe dwa pytania dotyczą jej rozmiarów.

SHIFT R – Replay – powtórzenie całej partii. Można ustawić przerwę między kolejnymi ruchami. Wyjście z tej opcji klawiszem C=.

SHIFT S – gra dla dwóch graczy.

SHIFT T – ustawienie trybu gry, omówione wyżej.

SHIFT U – Use next best – jeżeli z jakiegoś powodu nie odpowiada ci ostatni ruch komputera, możesz go zmusić do wykonania innego ruchu.

SHIFT V – volume – ustawienie głośności.

Gra dostępna jest w wersji dyskowej jak i taśmowej, osobno lub w pakiecie 4 GREAT INDOOR GAMES.

Orin

Dystrybutor wersji na C-64: Olbert

CDS SOFTWARE'85

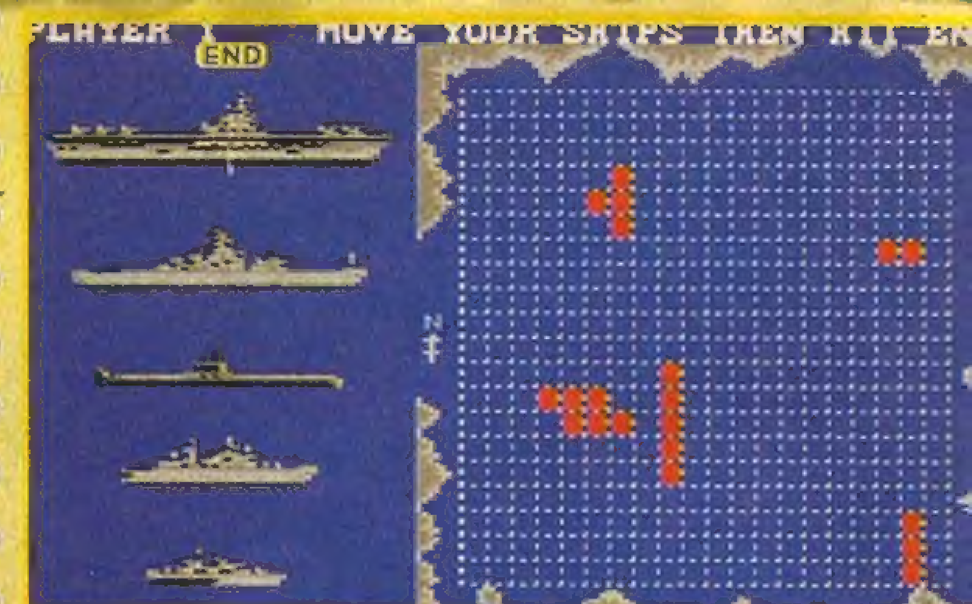
C64, MSX, ATARI Spectrum

C-64 1

SZACHY

70% Grafika | 10% Dźwięk | 60% Obsługa | 80% Miodność

Cena w tys. zawiera VAT





Jest to znana gra w okręty, jednak plansza, na której rozgrywa się bitwa jest dużo większa niż standardowa i zawiera 20x20 pól, a wszystkich statków jest tylko pięć.

Grać można zarówno z kolegą jak i z komputerem. Strzelanie odbywa się salwami lub po jednym strzale w zależności od ustawienia opcji w menu. Na początek należy ustawić swoje statki na planszy. Są to kolejno: lotniskowiec zajmujący 6 pól, pancernik (5 pól), okręt podwodny (4 pola), okręt transportowy (3 pola)

BATTLE SHIPS

i kuter (2 pola). Ustawianie odbywa się przez wskazanie kursorem rysunku konkretnego statku i wciśnięciu FIRE. Wybrany statek można teraz przesuwać po planszy. Kolejne naciśnięcie fire zatwierdza ustawioną pozycję. Jeżeli okienko z napisem ROTATE ustawione jest na ON (zmiana ON/OFF następuje po wskazaniu kursorem na ikonę i naciśnięciu FIRE), to statki można obracać zamiast przesuwać po planszy.

Jeżeli wszystkie obiekty znajdują się już na właściwym miejscu, należy kliknąć na END. Przy grze dla dwóch graczy następny zawodnik ustala położenie swoich statków. Jeżeli przeciwnikiem jest komputer, to następuje przejście do właściwej gry. Za pomocą celownika gracz wybiera pola na planszy, które chce ostrzelać. Liczba strzałów zależy od liczby statków gracza, który oddaje salwę. Na każdy niezatopiony okręt przypadają 4 strzały. Na samym początku do dyspozycji jest oczywiście 20 strzałów (5 statków x 4 strzały).

Po oddaniu ostatniego strzału następuje animacja pokazująca salwy naszej floty. Jeżeli jakiś okręt przeciwnika zostanie trafiony, to na odpowiednim symbolu z boku ekranu nastąpi wybuch. Po całkowitym zatopieniu okrętu jego wizerunek zastępuje rysunek koła ratunkowego. Następnie komputer wyświetla planszę z zaznaczonymi niecelnymi strzałami oraz trafionymi okrętami przeciwnika. Analogicznie postępuje drugi gracz lub komputer w czasie swojej kolejki. Gra toczy się do momentu, gdy flota jednego z przeciwników zostanie całkowicie zatopiona.

Orin

Dystrybutor wersji na C-64: Olbert

HIT PACK'87
Commodore 64
ATARI
SPECTRUM
C-64 1
PLANSZOWA
75% Grafika | 40% Dźwięk | 75% Miodność | Cena w tys. zawiera VAT

POOL I SNOOKER

POOL i SNOOKER to dwie wersje bilarda stołowego. Zasad bilarda nie trzeba chyba omawiać – trzeba wbić wszystkie, oprócz białej, kule do kieszeni rozmieszczonych na bokach stołu. Dobrze byłoby przy tej grze poznać podstawowe prawa fizyki dotyczące zderzeń.

Możliwości konfigurowania gry:
F1 – opje gry,
F3 – wybór poziomu gry,
F5 – start.

W menu opcji można wybrać:
F1 – skasowanie kulki wskazywanej przez kursor,
F3 – tylko jedno uderzenie,
F5 – wyjście z menu opcji,

W menu poziomów gry można wybrać:
F1 – włączenie dźwięku,
F3 – wyłączenie dźwięku.

Jeżeli grasz z komputerem jako przeciwnikiem, możesz wybrać trzy poziomy gry.

Sterowanie kursorem odbywa się za pomocą joysticka lub klawiszy:
A – lewo,
S – prawo,
] – góra,
? – dół,
SPACE – fire, lub joystickiem.

Gra wchodzi w skład pakietu 4 GREAT INDOOR GAMES. Z całego zestawu POOL i SNOOKER są najmniej „great".

Orin

Dystrybutor wersji na C-64: Olbert

GREMLIN'85
Commodore 64
C64 1
BILARD
20% Grafika | 10% Dźwięk | 20% Miodność | Cena w tys. zawiera VAT

*) cena 75 tys. obejmuje zestaw czterech gier

VIDEO CARD ARCADE

Tym tytułem opatrzone są trzy gry karciane. **POKER ROYAL** to trochę zmodyfikowana odmiana pokera dla jednej osoby. Komputer losuje 5 kart, a gracz z pomocą klawiszy 1–5 ustala, które karty chce wymienić.

Napis HOLD pod symbolem karty oznacza, że ta karta jest przeznaczona do wymiany, a HELD pozostawia ją bez zmian. Klawiszem RETURN dokonuje się zamiany. W zależności od kombinacji kart komputer przydziela punkty: od 20 za dwie pary do 300 za pokera. Na początek gracz ma 20 credits czyli prób, ich liczba zmniejsza się w miarę grania (jedna próba – jeden credit). Za osiągnięte punkty można dostać dodatkowe credits. Gra toczy się do wyczerpania wszystkich credits.

HIGH LOW to gra, w której punkty tak jak w poprzedniej grze dostajesz za ułożenie odpowiednich kombinacji kart. Komputer losuje pierwszą, gracz decyduje czy następna losowana karta będzie miała większą lub mniejszą wartość niż poprzednia. Jeżeli wybór był prawidłowy, należy odgadnąć wartość następnej karty lub jeżeli była to piąta karta, gracz dostaje punkty w zależności od wylosowanej kombinacji. Jakakolwiek pomyłka przy losowaniu powoduje utratę jednego credit.

TWENTY ONE to znana teraz głównie kierowcom gra w oczko. Na pytanie komputera „Twist or Stick" należy nacisnąć odpowiednio klawisz T (jeszcze jedna karta) lub S (dosyć). Wartość wszystkich kart nie może przekroczyć 21, bo powoduje to utratę jednego credit. Jeżeli wartość kart komputera jest niższa niż gracza, ten ostatni dostaje punkty, których ilość zależy od ustawionej kombinacji kart.

Orin

Dystrybutor wersji na C-64: Olbert



CDS SOFTWARE'88
Commodore 64
C-64 1
KARCIANA
40% Grafika | 10% Dźwięk | 40% Miodność | Cena w tys. zawiera VAT

OrtoPuzzle

ORTOPUZZLE to gra edukacyjna, której celem jest uzupełnianie słów literami. Każde słowo odsłania kolejną część ukrytego obrazka. W ten sposób, zgodnie z zamysłem autorów, można metodą powtarzania wkuć ortografię.

Po podaniu odpowiedzi na kilka pytań dotyczących zakresu słownika przechodzimy do właściwej zabawy. Większą część ekranu zajmuje plansza, na której wyświetlonych zostaje 12 wyrazów. W każdym z nich jest luka, w którą należy wstawić odpowiednią literę lub dwójkę liter: RZ lub Ż, CH lub H, Ó lub U w zależności od wybranego testu.

Sterowanie odbywa się za pomocą joysticka, który kieruje kursorem. Kierując kursor na jedną z liter znajdujących się w bocznej ramce i następnie naciskając FIRE w joysticku powodujesz, że wybraną literę można przesuwać po ekranie. Teraz wystarczy wstawić ją w odpowiednie miejsce i nacisnąć FIRE. Jeżeli dokonałeś prawidłowego wyboru, to wyraz znika, a pojawia się ukryty pod nim fragment obrazka. W przeciwnym wypadku tracisz jedno życie (symbolizowane przez bijące serduszko), a ekran przez moment zachowuje się jak by coś się w monitorze zepsuło – efekt trzęsienia ziemi ze zgrozy.

Zabawa jest ciekawa, a jej atrakcyjność potęgują poukrywane obrazki, które jak na możliwości C64 są bardzo fajne. Szkoda tylko, że nie zostały wykonane przez autorów programu, a tylko wycięte z programów demonstracyjnych typu public domain. Z niedociągnięć można zauważyć, że gra pozwala stosować niesportowe metody, polegające np. na korzystaniu za słownika ortograficznego, ponieważ w programie nie ma żadnego ograniczenia czasowego na odpowiedź. Daje to szansę na znalezienie odpowiedniego hasła w słowniku. Ale wystarczy zamknąć wszystkie „pomoce naukowe" do sejfu, a klucz najlepiej połknąć i brak ograniczenia czasowego może wyjść na dobre. Przydałoby się również urozmaicenie muzyczki przygrywającej podczas zabawy, która choć niezła, po pewnym czasie może się znudzić.

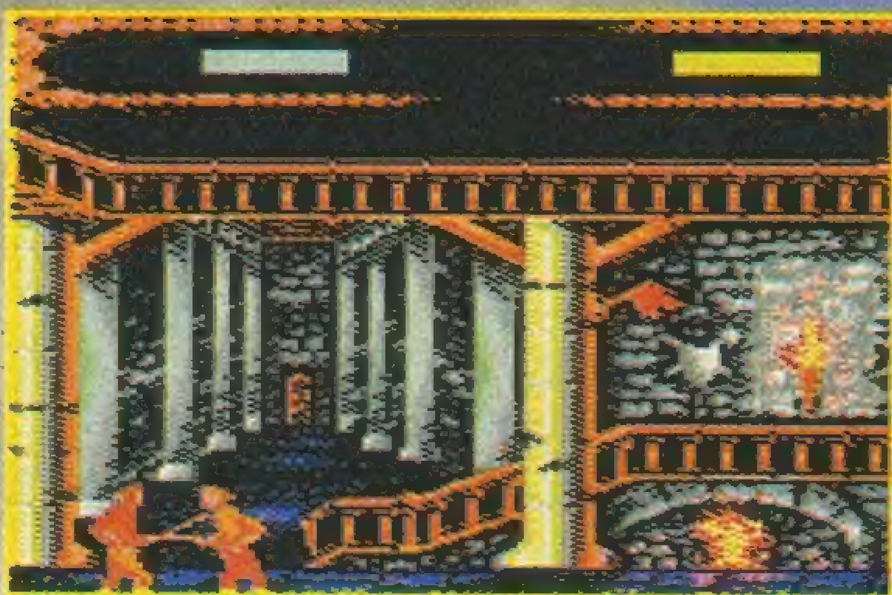
Czajnik

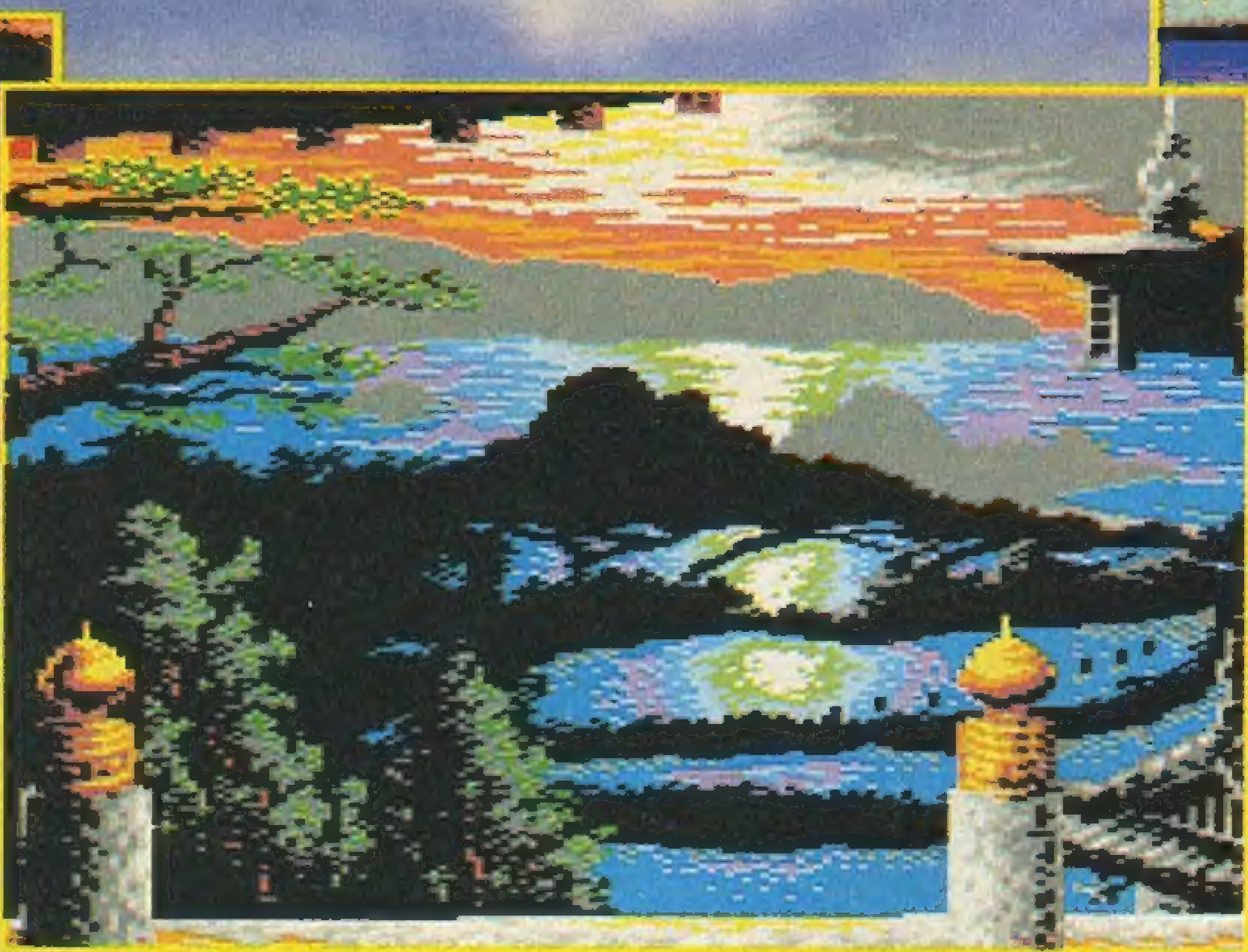


MAREX'94
Commodore 64
C64 1
EDUKACYJNA
80% Grafika | 60% Dźwięk | 80% Miodność | 55 Cena w tys. zawiera VAT

SHOGUN

剣術







Japonia w połowie XVI wieku. Brutalna i niszcząca wojna pustoszy wszystkie prowincje tego kraju. Czterech wodzów walczy o władzę. Wojska każdego z nich niszczą i plądrują tereny zajęte przez konkurentów. Ten, który okaże się najsilniejszy i pokona wszystkich pretendentów, ten dostąpi najwyższego zaszczytu i zostanie mianowany shogunem, a tym samym rzeczywistym władcą całej Japonii.

Czy pamiętasz może dość starą, ale bardzo dobrą grę DEFENDER OF THE CROWN? Jeżeli tak, to SHOGUN nie sprawi ci najmniejszego kłopotu, gdyż jego zasady oparte są w dużej mierze na tej właśnie grze. Nie jest to jednak tylko przeróbka. Opracowanie graficzne i dźwiękowe zostało wykonane od podstaw, tak aby pasowało do przedstawionego w grze miejsca i okresu akcji.

Na wstępie gry należy wybrać, w którego z walczących generałów chcesz się wcielić. Od tego wyboru zależy stopień trudności gry. Na początek proponuję wybrać generała Fokushima (poziom łatwy). Po dokonaniu wyboru zostaniesz przeniesiony do zamku, w którym znajduje się twój garnizon i stacjonująca w nim armia. Na sam początek do armii zostaje przydzielonych 20 wojowników – ashigarus.

Komputer wyświetli planszę informacyjną, z której można dowiedzieć się następujących rzeczy:

– ilość wojska stacjonującego w macierzystym garnizonie (łącznie ilość wojowników i samurajów),

– dochody jakie przynoszą co miesiąc twoje ziemie (INCOME). W miarę podbijania kolejnych krain dochody rosną, a jeżeli przeciwnik zajmie jedną z twoich krain, dochody maleją,

– stan twojej kasy (TOTAL),

– liczba samurajów wcielonych do twojej armii (SAMURAIS),

– liczba wojowników w armii (ASHIGARUS),

– możliwość oblegania wrogich umocnień, ustawiona na YES jeśli dysponujesz sprzętem oblężniczym (RAMBUCK).

Jeżeli już poznałeś swój stan posiadania, naciśnij FIRE, a ukaże się mapa będąca terenem zmagań. Mapa przedstawia ówczesną Japonię podzieloną na krainy, z których każda ma inną nazwę i co najważniejsze – przynosi pewien dochód właścicielowi. Wszystkie informacje o krainie, która cię interesuje możesz uzyskać za pomocą opcji LANDS.

Jeżeli wybrałeś już cel ataku, przygotuj swoją armię do podboju. Służy do tego opcja CONQUEST. Po jej użyciu możesz dokonać przeniesienia swoich sił z garnizonu do armii. Armię symbolizuje jeździec na koniu. Aby dokonać przerzutu, armia musi stacjonować w krainie, w której znajduje się garnizon, z którego chcesz dokonać przerzutu. Wybierasz TRANSFER a następnie przenosisz odpowiednią ilość samurajów i wojowników z garnizonu do armii. Po dokonaniu wszystkich przeniesień kliknij na DONE.

Teraz pozostaje wybrać MOVE z opcji CONQUEST i wskazać cel podboju. Jeżeli nie było tam żadnego wojska, kraj zostanie zajęty bez walki, w przeciwnym wypadku odbędzie się bitwa. Podczas bitwy można wydawać wojsku cztery rozkazy:

STAY AND FIGHT – walka pozycyjna, dobra przy równowadze sił,

SURROUNDER – atak oskrzydlający, odpowiedni jeżeli twoje siły są równe lub silniejsze,

WILD ATTACK – zaciekły atak, stosuj w przypadku niewielkiej przewagi przeciwnika,

KAMIKAZE – dość ryzykowny, ale dający szanse zwycięstwa nad przeważającymi siłami,

RETURN – wycofanie się z pola bitwy.

Jeżeli uda ci się wygrać walkę, to przejmujesz panowanie nad krainą, w przeciwnym wypadku twoja armia zostanie cofnięta do poprzednio zajmowanej pozycji. Istnieją dwa inne sposoby zdobywania ziemi bez angażowania kosztownej armii.

Pierwszy z nich to napaść na zamek. Służy do tego opcja ROBBERY. Po wskazaniu interesującego cię zamku, przedostajesz się przez mury i toczysz walkę na miecze ze strażami. W przypadku wygranej zdobywasz panowanie nad zamkiem. W ten sposób zdobywać można tylko ziemie, na których wybudowano zamki.

Drugi sposób to zorganizowanie turnieju łuczniczego. W pewnej odległości od ciebie ustawiona zostaje tarcza z zaznaczonym pośrodku celem. Twoje zadanie to oczywiście trafienie w ten cel. Masz trzy próby, a strzelanie polega na odpowiednim ustawieniu wychylenia pionowego strzały (ikona pierwsza od prawej na górze ekranu), kierunku poziomego (ikona druga od prawej) w zależności od siły wiatru (ikona trzecia od prawej). Skieruj strzałkę na obrazek łucznika, wciśnij i przytrzymaj FIRE. Siła naciągnięcia łuku (ikona czwarta od lewej) zacznie rosnąć. Gdy osiągnie odpowiedni poziom (ok. 75) puść FIRE, a strzała zostanie wystrzelona. Następnie możesz się przekonać o miejscu trafienia. Jest to bardzo trudny element gry.

Do omówienia zostały jeszcze dwie opcje:

MARKET służy do dozbrajania armii. Z dochodów jakie uzyskujesz z podbitych ziem możesz werbować nowych wojowników i samurajów, stawiać zamki oraz kupować sprzęt oblężniczy.

PASS jak sama nazwa świadczy to oddanie ruchu. Gra odbywa się turami, w każdej z nich wszyscy przeciwnicy wykonują swe ruchy. Gra toczy się do momentu, w którym jeden z wodzów podbije wszystkie ziemie, zostaje wtedy mianowany shogunem.

Kilka dobrych rad dla początkujących:

– samurajowie są bardzo dobrzy w walce w polu. Jeżeli przewidujesz taką potyczkę, wycofaj wszystkich wojowników do najbliższego garnizonu. Armia składająca się z samych samurajów odnosi nikłe straty nawet w potyczce z przeważającym przeciwnikiem. Stosuj wtedy zaciekły atak.

– do ataku na zamek samurajowie są niezbyt dobrzy, tutaj lepsi są wojownicy no i oczywiście sprzęt oblężniczy.

– jeśli zbudowałeś zamek to nie pozostawiaj go bez odpowiedniego garnizonu, może wtedy stać się łatwym łupem dla przeciwnika.

– staraj się nie gromadzić zbyt dużej sumy pieniędzy, bo możesz nagle się dowiedzieć, że właśnie okradziono twój skarbiec.

– jeżeli uda ci się zdobyć zamek macierzysty przeciwnika, (ten, z którego startował na początku gry), przejmujesz wszystkie jego ziemie, dlatego atakuj przede wszystkim te zamki.

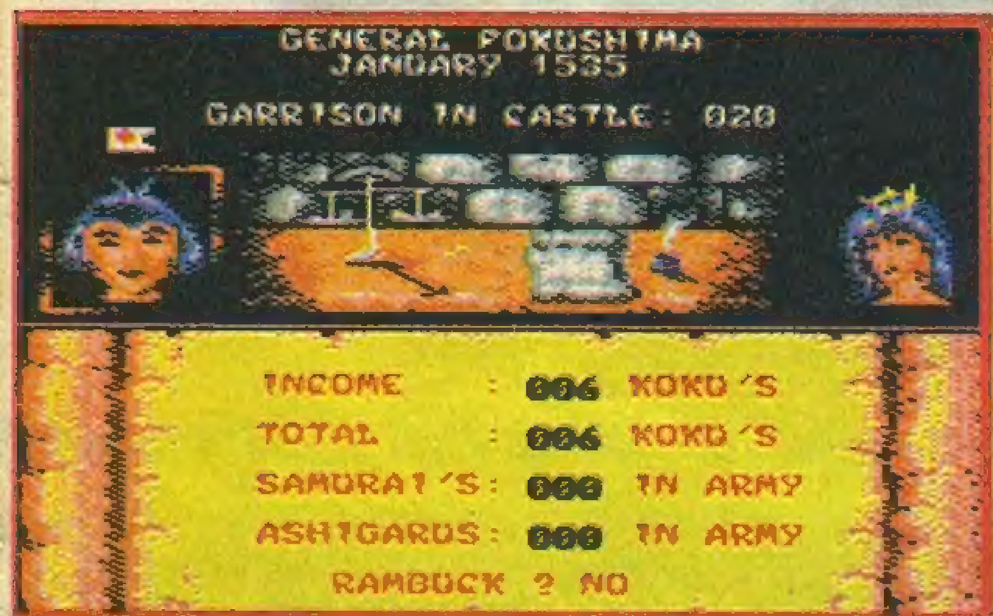
Richard Chamberlain
vel Angin-Sun
vel Orin

DOUBLE DENSITY'94
Commodore 64

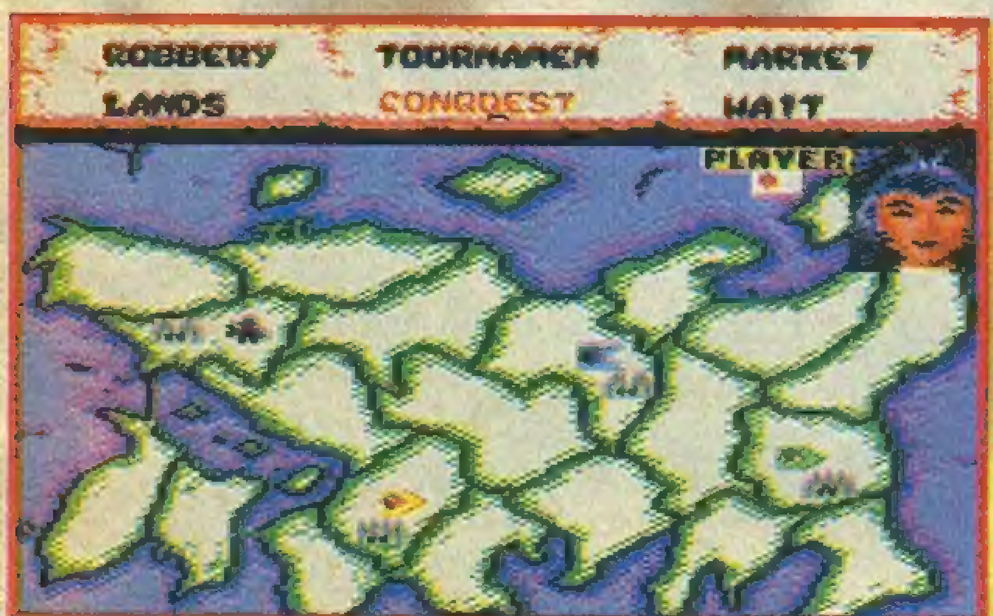
C-64
1

STRATEGICZNA

90% Grafika | 75% Dźwięk | 90% Grywalność | Cena w tys. zł z VAT







KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Na jednym ekranie wirtualna krew, na drugim radośnie charczą Beavis i Butt-head. A my świętujmy...

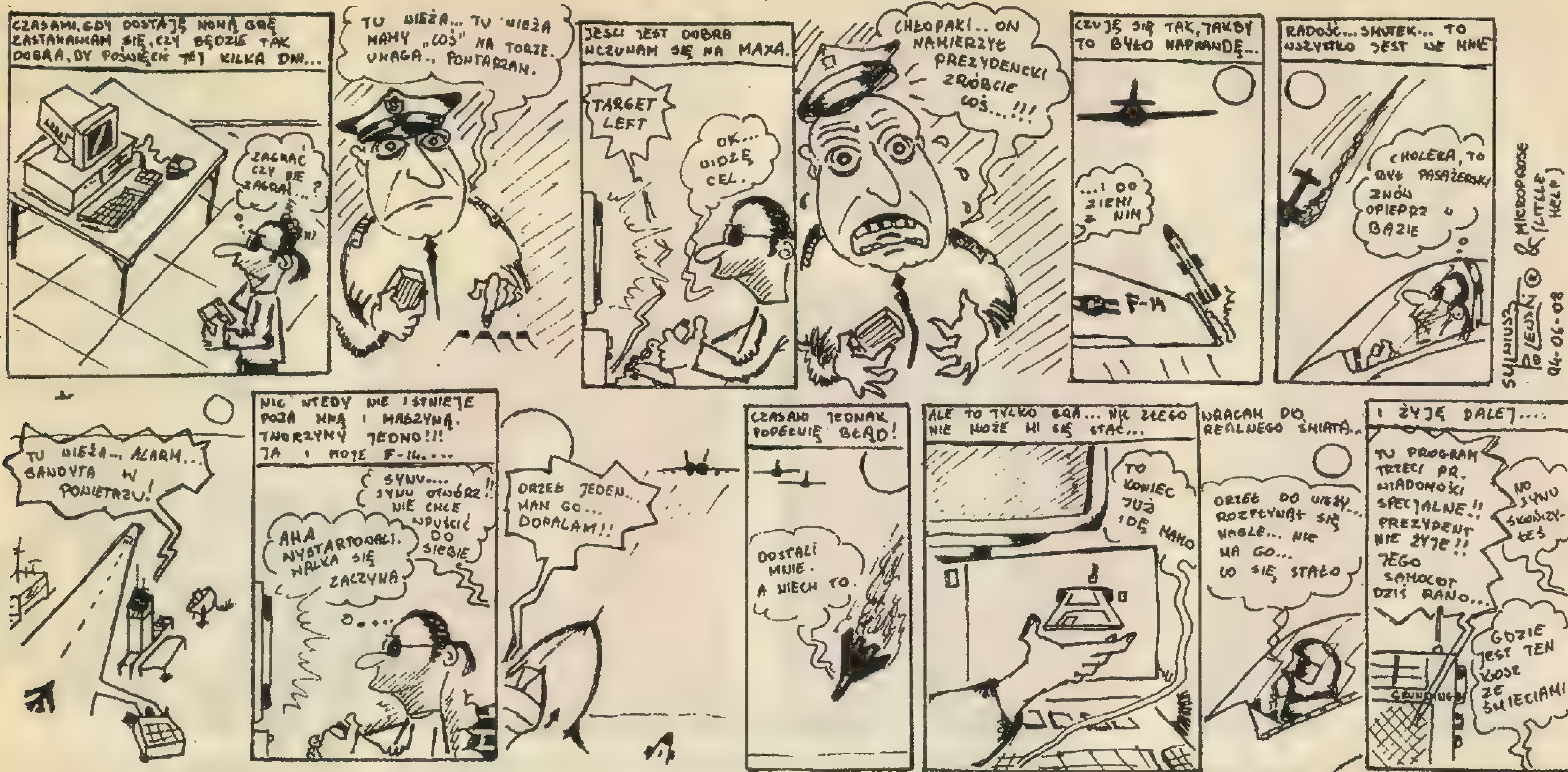


rys. Mamut

AMIGA COMMODORE ATARI AMIGA COMMODORE ATARI

DEMO PARTY
z odbiciem szampana
Tarnów, Pałac Młodzieży
28-30 grudnia 1994 r.

W NUMERZE



PRZECIEKI

– O pytaniach do Przecieków – Trafiają się pytania, na które nie można udzielić jednoznacznej odpowiedzi, np.: Czy wszystkie gry w Kolekcji Klasyki Komputerowej będą chodzić na 286? lub: Ile kosztuje mniej więcej 486 DX/33? Skoro nie wiadomo jeszcze co zostanie wydane w KKK np. za dwa miesiące, to jak zgadnąć jakie będą wymagania sprzętowe, a to co jest teraz, powinno chodzić – zadzwoń do IPS'u. Co do cen sprzętu to mniej więcej od 1 zł do 100 mln zł. Czy taka odpowiedź jest mniej więcej satysfakcjonująca? Starajcie się precyzyjnie formułować pytania.

– O Amigach i PeCetach – Cytat z listu: „Czemu dominuje PC, skoro Amiga mu nie ustępuje. Czas byście to wyrównali..." Rozumiemy lokalne szowinizmy ale bez przesady, wszystko ma swoje granice. Nikt nie mówi, że Amiga jest zła, ale takie stawianie sprawy to już anarchia.

– O spóźnieniu SS'18 – Serdecznie przepraszamy za opóźnienie w dotarciu do kiosków i do prenumeratorów SS'18. Jeszcze i tym razem będziemy nieco później niż zwykle. Staramy się systematycznie to niwelować.

– O prenumeracie – To, że w prenumeracie taniej, już wielokrotnie pisaliśmy, ale o tym, że prenumeratorzy dostaną darmowy Cover Disk (dyskietka z demo programu Midnight Puzzle) nie pisaliśmy do ostatniej chwili, chcąc zrobić naszym najwierniejszym czytelnikom prezent gwiazdkowy. Pierwszy Cover Disk przeznaczony jest dla użytkowników Windows, co nie znaczy, że kolejny nie będzie dla Amigowców. Trudno jeszcze w tej chwili dokładnie sprecyzować, jakie dyski i kiedy będą się ukazywać. Pewne jest za to, że: COVER DYSKI BĘDĄ SIĘ CO PEWIEN CZAS UKAZYWAĆ I BĘDĄ ONE ROZPROWADZANE JEDYNIE WŚRÓD PRENUMERATORÓW. Z przyczyn techniczno–ekonomicznych nie przewiduje się na razie rozszerzenia akcji na cały nakład. Rozmowy trwają, a my na pewno was nie zawiedziemy. Mamy ogromną nadzieję, że sprawiliśmy naszym prenumeratorom w ten sposób niespodziankę i przyjemność.

– O archiwaliach – NIE WYSYŁAMY numerów za zaliczenie pocztowym. Najpierw musi przyjść przez pocztę kupon, a potem następuje wysyłka. Piszcie WYRAŹNIE i podawajcie KOD POCZTOWY.

– O poczcie – Na pracę poczty już wielokrotnie narzekaliśmy, ale ostatnie tygodnie nabierają charakteru dramatu, dramatu i jeszcze raz dramatu!!! Drodzy czytelnicy, nie napuszczajcie na nas swoich znerwicowanych matek, gotowych rozerwać na strzępy każdego, kto zagrozi dobremu samopoczuciu ich pociech. W listopadzie i październiku duża część waszych kuponów była przetrzymana przez pocztiarzy przez 2–3 tygodnie, no i dzięki temu nie dotarły one na czas, to nie nasza wina! Takie rzeczy się niestety w naszym kraju zdarzają, że listonosze nie donoszą niektórych przesyłek do adresatów. Upraszamy o więcej wyrozumiałości, my staramy się jak możemy.

– O upartych – Obawiam się, że ci, do których kieruję te słowa i tak nie czytają nic, ale może do kogoś to trafi. Uparty, jak to uparty, nie ma na niego siły. Co miesiąc można powtarzać i co miesiąc bez zmian dostajemy listy w stylu: proszę przysłać mi grę (...), proszę przysłać mi katalog (...), proszę przysłać mi plakat (...), proszę przysłać mi cennik (...), proszę przysłać mi... Jesteśmy wydawnictwem prasowym i jako takie zajmujemy się wydawaniem pisma o grach komputerowych. Jeżeli coś będzie się miało zmienić w tej kwestii, to na pewno poinformujemy was wcześniej.

– O Fundacji Piwno–Orzeszkowej – Fundacja nadal istnieje, choć ostatnio mocno podupadła. Niewtajemniczonym przypominamy, że Fundacja zbiera wszelkie pieniądze i inne fajne drobiazgi przysyłane przez czytelników w listach, np. wasze zdjęcia, zdjęcia waszych sióstr w negliżu, tarcze szkolne i inne, po czym co roku całą zebraną kasę przeznacza na Wielką Orkiestrę Świątecznej Pomocy.

– O odpisach – Nie jesteśmy w stanie odpisywać na wszystkie listy. Sprawa ma tak duży wymiar, że albo będziemy nadal korespondować, albo skoncentrujemy się na robieniu pisma. Nie wysyłamy też helpów, tipsów, kodów ani starych opisów.

Koniecznie podawajcie DATĘ w nagłówku listu.

I kończąc tym wesołym akcentem, życzę Wesołych Świąt!

Pegaz Ass

Czy można u was zamówić kilkuletnią prenumeratę? Am, Genek, Tom, Wyszków

Niestety nie, ponieważ przy tak niestabilnym rynku jak w Polsce, już po roku może się okazać, że koszty przesyłki pocztowej będą równa cenie numeru.

Czy jeżeli wyślę dziesięć kuponów do firmy MarkSoft, to będę miał 50% zniżki? Krzysztof Nowaczek, Stalowa Wola

Nie! Tego typu rabaty nigdy się nie dodają i najczęściej można je wykorzystać jednorazowo. Chyba nie spodziewasz się, że mając 20 kuponów dostaniesz grę za darmo! Przede wszystkim ilość zaoszczędzonych złotówek zależy od tego ile wydasz – jeżeli masz rabat, to zawsze bardziej opłaca się zrobić większe zakupy, bo więcej zaoszczędzisz.

Gra Tajemnica Statuetki na karcie SVGA ma różne plamki, co z tym zrobić? Syf & Suchy & Kinol, Wyszków

„Tajemnica" fabrycznie pracuje na zwykłej VGA i nie wykorzystuje żadnych dodatkowych możliwości SVGA. Jeśli masz plamki w postaci „dziurek" w obrazie, to może być to wina uszkodzonej pamięci RAM na karcie. Jeśli natomiast plamki mają charakter „rozmydlenia" obrazu, to może być winny np. monitor, albo kabel łączący monitor z kartą.

Chcę mieć PeCeta, ale nie mam wystarczająco dużo pieniędzy. Czy możecie napisać jaka jest kolejność składania, od czego zacząć i na czym skończyć? Wiluś, Tychy

Składać można w dowolnej kolejności, ale problem nie leży jedynie w kolejności ale w tym, by to wszystko chciało działać, a to jest wiedza na kilka tomów książki.

Kupiłem Black Crypt w IPS, ma tak fatalną instrukcję, że nie mogę jej przejść. Czy zrobicie dokładny opis w SS? Krzysztof ARAGON Myślin, Świdwin

Co do naszych planów względem tej gry, to jeszcze nie mamy nic do powiedzenia, a jeżeli pojawiają się tego typu problemy, to przede wszystkim reklamuj grę w IPS – to oni są wydawcą i biorą na siebie odpowiedzialność za produkt.

Zgubiłem instrukcję do oryginalnej gry Quest For Glory 4 i nie wiem co zrobić ze składnikami... Podajcie te składniki! Dungeon Master

Panie Master D. coś pan kwasisz. Jeżeli jest prawdą, że masz oryginał, to znalazłeś w nim na pewno kartę rejestracyjną i już wysłałeś ją do producenta. Jeżeli więc jesteś zarejestrowanym użytkownikiem, to serwis producenta powinien ci pomóc. Jeżeli się nie zarejestrowałeś, to już tylko twoja wina.

Co się stało z firmą ASF z Gdańska, dostałem inne gry niż zamówiłem. Paweł Zajączkowski, Bydgoszcz

Jak już dawno temu pisaliśmy, ASF zbankrutował. Prawdopodobnie jakieś niedobitki firmy próbowały zaspokajać do końca zamówienia tym, co jeszcze było w magazynach. Miły to był gest z ich strony, bo np. bankrutujące banki nic nie wypłacają.

Proszę o podanie adresów sklepów sprzedających krążki CD na Amigę CD32. Daniel Wawrzyniak

Jak już nie raz pisaliśmy, nikt z nas nie biega po Polsce w poszukiwaniu sklepów komputerowych. Wszystko czym możemy służyć, to namiary na firmy współpracujące z redakcją. Wystarczy, że uważnie przeczytasz np. ogłoszenia w tym numerze.

Uprzejmie donosimy, że w Inowrocławiu zalęgła się zaraza... jej dwa najgorsze ogniska to Klub Miłośników Komputerów Amiga „Guru" i Klub Gier Fabularnych „Gandalf". Znajdują się one w katakumbach Klubu Osiedlowego „Przydomek" na ul. Marulewskiej 7. Największe nasilenie tej zgnilizny następuje w czwartki i piątki o 17[00]. Listownych porad dotyczących uniknięcia choroby udziela Sławomir Folkman, skr. pocz. 14, 88–104 Inowrocław 6.

super
S U P E R Y

SUPERY stają się pomału Małym Studium Jeszcze Mniejszych Form Słownych. Ginie, oj ginie ta zakopiańska siła w narodzie...

– pytania – Czy istnieje symulator spadającej bomby?; Czy IBM można podłączyć do telewizora? (jedynie wspólnym przedłużaczem); Wiecie kto tak naprawdę cieszy się z chodzenia do budy? Azor; Czy mam piracką wersję gry Lure of the Temptres, bo nie mogę wrzucić pieniążka do studni?; Kiedy jest szczyt suszy? kiedy drzewo chodzi za psem;

– varia – Wymienię przednią szybę do wanny na migacze do widelca; Muszę się z domu wyprowadzić bo mnie starzy wkurzają, a jak tu żyć w jednym bunkrze razem z wrogiem; Marchew wzmaga potencję, ale trudno ją przymocować; Ten list jest moją pierwszą próbą nawiązania kontaktu z istotami rozumnymi; Zostanę księdzem jak mój ojciec; Aż żal ściska część ciała będącą siedzibą owsików;

– skróty – NSDAP: Niezależne Stowarzyszenie Dupczycieli Aktywnych Proletariuszek; KGB: Krzysio Grzmoci Babcię; Krakowska Giełda Bananów; Kasia Gotuje Beton; Komunistyczna Grupa Betoniarzy;

– przekręty – Steel Thunder – Stalowy Piard; Władca – Ojciec;

super
S U P E R Y



Co jest na co?

Amiga

BENEATH A STEEL SKY, CARNAGE, DAY OF THE TENTACLE (1200), ENTITY, GODS, HOME ALONE (przez Kickstart 1.3), INNOCENT UNTIL CAUGHT, JURASSIC PARK, KYRANDIA (w przygotowaniu), LABYRINTH OF TIME, LUIGI & SPAGHETTI, MERCHANT PRINCE (podobno przygotowują), RALLY, RED HOOK'S REVENGE, RISE OF THE ROBOTS, RISK, SAM' N'MAX (w przygotowaniu), SHADOW CASTER, SILVERBALL, SIM CITY 2000 (1200), STUNTS, STARLORD (1200), SUBWAR 2050 (w przygotowaniu), TFX, UFO UNKNOWN ENEMY (1200), VEIL OF DARKNESS.

Atari XL/XE

JANOSIK, NAJEMNIK, SMUŚ, WARGAME CONSTRUCTION SET

Atari ST

A-TRAIN, AV-8B HARRIER ASSAULT, BODY BLOWS, CANNON FODDER, COMBAT AIR PATROL, CONQUEST OF CAMELOT, FLASHBACK, FORMULA ONE GRAND PRIX, GLOBAL WAR, GOBLINS 3, HIRED GUNS, HISTORY LINE 1914–1918, HUMANS, INDIANAPOLIS 500, KING MAKER, KNIGHTS OF THE SKY, KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, LOST VIKINGS, LOTUS 3, MCDONALD'S LAND, PATRIOT, PINBALL DREAMS, PIT FIGHTER, POLICE QUEST 1 (wersja odnowiona), PREHISTORIK 2, ROBOCOP, RAILROAD TYCON, RULES 2, SECOND SAMURAI, SENSIBLE SOCCER, SIMON THE SORCERER, SLEEP WALKER (STE 1 MB), STEG THE SLUG, THEATRE OF WAR, QUEST FOR GLORY, STREET FIGHTER 2, VEIL OF DARKNESS, WARGAME CONSTRUCTION SET

C-64

GEAR WORKS, JAMES POND 2, KNIGHTMARE, ROBBO, ROBOCOP, ROBOCOP 3, SPACE CRUSADE, SUPREMACY

PC

BLUE & GRAY (chodzi na VGA), FIRE & ICE (chodzi na EGA), SUPREMACY, WAXWORKS

PC (Hercules)

ARKANOID, BLOCKOUT, BUDOKAN, BUSTERS 2, GOBLINS 1, GUNBOAT, GUNSHIP, GHOSTBUSTERS 2, F-19, F-15 2, MONKEY ISLAND 1, OPERATION STEALTH, PIRATES, POPCORN, PREHISTORIK, RED STORM RISING, ROCK'N ROLL, SOKOBAN, SHERMAN M4, TAPPER, WOLF, XENON. Do niektórych potrzebny jest color. com.

PC (CGA/EGA)

BIRDS OF PREY (CGA), INDIANAPOLIS, STRIKE FLEET, SHERMAN M4, CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT (CGA).

UZUPEŁNIENIA DO OPISÓW

ALONE IN THE DARK 2

Oto kilka poprawek:

– w celu utrupienia faceta stojącego za beczką używamy dwukrotnie papierowej torby i pchamy dźwignię.

– Music Mana rozkiełbaszamy przy pomocy Music Man's pact (opcja„tear").

– aby uniknąć makabrycznej walki na piętrze, wkładamy strój Św. Mikołaja – kuchcik nie wezwie pomocy.

– do pokoju, gdzie siedzi 5 gości wchodzimy dopiero przez kominek. Jeśli przed zejściem wrzucimy granat (zabije dwóch pajaców), włożymy kamizelkę kuloodporną, to wszystko stanie się łatwe, proste i przyjemne.

Errata

– niech mi nikt nie próbuje wmawiać, że Jednooki Jack to kapitan Nichols.

CANNON FODDER

W 19 levelu należy jedynie rozwalić na początku helikopter wroga z bazooki, a potem rozdzielić się na trzy oddziały i przywołać helikopter. Ten zaopatrzony jest w niekierowane pociski rakietowe i rozwala wszystko w mak.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY — C64

W podanym opisie nie mą orzeszka. Aby otrzymać parasol, potrzebny do przejścia wodospadu, należy dać słoniowi ciasto otrzymane od Dory w pomieszczeniu o nazwie Dora's kitchen.

CURSE OF ENCHANTIA — Amiga

Została przesunięta kolejność uderzeń w sople przed drzwiami do „lodowego zamku". Oto prawidłowa kolejność: 2, 3, 1, 4.

DUNE

Opisaliście grę całkiem nieźle i nie ma się do czego przyczepić. Otóż sama gra rozwija się w pewnym stopniu z fabułą. Paul zabijając Jamisa „odziedziczył" jego żonę Harah, którą uczynił swoją „kobietą do wszystkiego" (mam na myśli służącą).

DUNE 2

Nawiązując do SS'15 wyjaśniam, że: Harvestery oraz inne maszynki, którymi można sterować za pomocą okienka sterowania można zamówić w tzw. Gwiezdnym Porcie dostępnym od misji 6. W opisie tej gry nie opisaliście broni pałacowych, w związku z czym byłem bardzo zaskoczony gdy ni z tego ni z owego wyleciała sobie skromna rakietka i roz... mi pół bazy za jakieś 3000. Na szczęście poszedłem po rozum do głowy i za pomocą File Mastera 2.2 i szarej materii, którą nazywa się mózgiem podreperowałem stan mojego konta.

DUNE 2

W SS'16 napisaliście, że Ornitoptery mogą budować tylko Ordosi. To nieprawda. Przeszedłem całą gierkę i będąc Atrydami w 7 i 8 poziomie można produkować Ornitoptery. Wystarczy posiadać fabrykę typu „Hi-Tech", w której po modernizacji można je budować.

FRONTIER — PC

Automatic Pilot potrafi wylądować w bazach na powierzchni planet.

Cargo Bay Life Support – jest konieczny przy przewozie nie tylko zwierząt i niewolników, ale także narkotyków.

FRONTIER — Amiga

Udało mi się odkryć, że blokowanie się statku przy opuszczaniu stacji orbitalnej, a nawet portu na planecie, nie jest błędem programu. Jest to spowodowane uszkodzeniami statku. Wystarczy przed opuszczeniem stacji zajrzeć do reperacji i naprawić „thrustery". Nie można opuścić jakiejkolwiek stacji po zamianie napędu, ponieważ bardzo psują się „thrustery". Naprawia się je około 5 minut, to jest ponad 100 kliknięć myszą (!). Inna ciekawostka polega na tym, że jeśli nie można dobrać załogi na stacji, należy wcisnąć „timer" x10000, aż zmienią się ogłoszenia w biuletynie. Można to stosować również w handlu, aż pojawią się w biuletynie oferty kupna naszego towaru po znacznie wyższej cenie niż w „stockmarkecie". Np. przywożąc roboty i komputery z Bamard Star na Sol. Jest to najbezpieczniejszy szlak w galaktyce! Ponadto można dowiedzieć się nazw baz do lądowania oraz nazw stacji, klikając na planety danego układu, po wywołaniu ikony informacji o systemie planetarnym. Pojawia się wtedy wyczerpująca informacja o danej planecie, a bazy do lądowania w linijce „starports".

HOOK — Amiga

Ukończyłem całą grę. Rzeczywiście, 9 sztuk złota nie można znaleźć na statku, lecz nie są one potrzebne tak samo jak magnes. Wystarczy iść do BAIT AND TACKLE. Leży tam kufel, lecz jest on niewidzialny, ponieważ bierze się go wcześniej. Trzeba użyć „TAKE" w tym miejscu, w którym znajdował się kufel. Do listy rzeczy, które posiadamydojdzie kufel. Trzeba brać kufle do czasu, aż pod strzałką (przesuwającą dolną listwę) ukaże się zamazany obrazek. Będzie to zegarek, który potrzebny jest do stoczenia walki z Hookiem. Wystarczy wziąć jeszcze jeden kufel i zegarek jest twój. Magnes nie jest wtedy potrzebny.

W dalszej części gry pojawia się jeszcze jeden problem. Mianowicie żółty kwiatek, który jest nie do wzięcia. Więc gdy będziemy mieli już zegarek trzeba wziąć jeszcze więcej kufli, aż pokaże się kwiatek. Uwaga! Gdy będziesz za bardzo pazerny, to gra się zawiesi.

Teraz gdy mamy to co nam jest potrzebne wystarczy oddać kufle barmanowi w JOLLIEST ROGERS PLACE i grać dalej, aż do końca gry.

LAMBORGINI AMERICAN CHALLLENGE

W SS'13 jest opis tej gry, a na podstawie screenów rozpoznałem tą grę jako CRAZY CARS 3. Dopiero potem zorientowałem się, że występuje ona pod dwoma tytułami.

MAGICLAND DIZZY — C 64

Pierścień otrzymany po zniszczeniu Zaksa kładziemy nie w Hadesie, a w jaskini obok, na lewo, dokładnie na jej środku.

MAGIC POCKETS — Atari ST

Ten gość, którym się steruje strzela nie tylko trąbą powietrzną – w następnych etapach (od 6) z kieszeni wyrzuca m. in. kostki lodu i chmurki.

MORTAL KOMBAT — Amiga

Poprawki do ciosów:

1. CAGE

Szpagat – blok i niska pięść (bez dołu).

2. SUB ZERO

Wślizg – trzymasz blok, do tego trzymasz jeszcze niską pięść i naciskasz niski kop

Fatality – dół, przód, wysoka pięść

3. SONYA

Młócka – tak jak wślizg SUB ZERO.

4. KANO

Kula – zaczyna się przodem

Fatality – prawo, dół, lewo, fire

5. LIU KANG

Fatality – dwa razy KULA KANO

Fatality – 2 x kombinacja: trzymaj blok, prawo, dół, lewo, góra

6. RAYDEN

Teleportacja – dół, góra (raczej szybko)

Fatality – przód, 3 x tył, wysoka pięść

Fatality – 3 x prawo, 3 x lewo, górna pięść

7. SKORPION

Teleportacja – dół, tył, wysoka pięść

Rady:

SONYA – z dowolnej odległości

SUB ZERO – z bardzo bliska

CAGE – z bardzo bliska

LIU KANG – 0,5 cm

KANO – z bardzo bliska

RAYDEN – z bardzo bliska

SCORPION – 2 cm

TAKTYKA: generalnie zawsze gdy przewrócisz przeciwnika, zrób mu jakiś cios z daleka np. wślizg w SUB ZERO czy torpedę w RAYDENIE. Jeszcze lepiej jest to zrobić, kiedy przeciwnik nie opadnie jeszcze na ziemię – np. lot trzmiela w Liu Kangu czy Motyli lot w Sonce. Przeciwnik wtedy nie ma szans się obronić. Poza tym dobre są kombinacje:

SONYA – podcięcie, młócka

CAGE – podcięcie, cios w krocze

SCORPION – sznurowadło, teleport

SETTLERS

Aby usłyszeć muzykę trzeba mieć minimum 1,5 MG CHiP RAM.

W opisie w SS'13 pomyliliście się w preferencjach. W punkcie E – to nie są stosunki między tobą a twoim przeciwnikiem. Jest to ilość twoich żołnierzy w strażnicach. Od góry: strażnice nadgraniczne – duży krzyż na chorągiewce, bardziej wsunięte w głąb twoich terytoriów – chudszy krzyż, jeszcze bardziej wsunięte w głąb twoich terytoriów – krzyż jest cieniutki. A więc „Full" to trzech w wartowni, sześciu w baszcie, dziewięciu w forcie. „Good" i „Medium" to dwóch w wartowni, czterech w baszcie, sześciu w forcie. „Week" i „Minimum" to jeden w wartowni, dwóch w baszcie, i trzech w forcie. Reszta jest wspaniała, lecz w dalszych misjach buduj swoje państwo z dala od przeciwnika.

SPACE CRUSADE — C64

W chmurce napisaliście, że gra wydana została przez firmę Gremlin w 1993 r. Tymczasem ja mam wersję na C64 z 1992 roku.

TERMINATOR RAMPAGE — PC

KaYteck napisał, że są 24 levele, a dokładnie są 32. Po prostu w 24 potrzebne są karty do wind, a w pozostałych 8 ich nie potrzeba.

TRESURE ISLAND DIZZY

GRAVEDIGGER SPADE służy do rozkopania grobu na wyspie z prawej strony.

HEAVY WEIGHT należy zawiesić na haku w lesie.

MAGIC STONE włożyć w usta totemu. Hasło ICANFLY (bez spacji) pozwala latać.

PŁETWY umożliwiają wydostanie się z głębokiej jamy.

POGO STICK – wybicie się z OFFICIAL POGO PLACE na wyspę niebiańską (ISLAND IN THE SKY)

GOLDEN EGG nadaje się również na łapówkę. Aby je wziąć potrzeba FIRE PROOF SUIT (należy przejść przez pochodnię, na prawo od miejsca, gdzie jest VINTAGE BRANDY.

TWO TOWERS

Poprawka tolkienoznawcza:

1. Sauron nie stworzył kilkunastu pierścieni, ale zrobiły je elfy. On zrobił jeden, który wszystkimi rządził.

2. Sauron nie zgubił pierścienia. Podczas wielkiej wojny, gdy elfy i ludzie pokonali Saurona, obcięto mu palec i pierścień, który zgubił Isildur (druga nazwa pierścienia to „zguba Isildura").

3. Pierścienia nie postanowiono zniszczyć na Radzie Czarodziejów, ale na zebraniu w Rivendell.

4. Pierścienia nie zniszczy się w Czarnej Górze, gdyż ona nie istnieje. Prawidłowa nazwa brzmi Góra Przeznaczenia lub Góra Ognista.

Erratowcy: Przemek Amigowiec, Gal Anonim, Aragorn, Remigiusz Babicz, Dr. C, Conan, Karol Dobek, Jan Dziubecki, Frog, Fred, Gnom, Krzysztof Gorzelak, Maciej Górnicki, Mr. Gregor, Jacek Grobelny, Daniel Hołociński, Jacek, Paweł Jaguś, Marcin Jurkiewicz, Łukasz Kamiński, KONOP of Shadows, Julek Komaszewski, Michał Kukier, Marcus, Krzysztof Matusiak, Artur i Dawid Mądry, Paweł Mieczkowski, Mike, Jakub Nowak, Mateusz Ożyński, Łukasz Pardela, Piotrek Będzin, Piotr „Popocop"Szymański, Przemysław Pryt, Artur Radoń, Filip Rozsas, MC Rudi, Dawid Rygielski, Simon, Paweł Słonina, Andrzej Soja, Piotr Stasiak, Statystyczny, Vader, Wojciech Węgrzynowski, Janusz Żurek

Mega Konkurs Świąteczny



Zgodnie z uświęconą doroczną tradycją, serwujemy na Święta pokaźną porcję konkursów dla graczy wszelkich orientacji. W tym roku „siedem w jednym". Tematyka to przede wszystkim rodzima twórczość oraz wydarzenia na polskim rynku. Do odpowiedzi wystarczy olej w głowie i comiesięczna lektura SECRET SERVICE.

Zasady konkursu:
1. *Udział może wziąć każdy.*
2. *Odpowiedzi należy wpisać na kartkę pocztową wraz z numerem konkursu.*
3. *Jedna kartka pocztowa może zawierać odpowiedzi tylko na jeden konkurs.*
4. *Odpowiedzi przyjmujemy do 31 stycznia 1995 r., TYLKO na kartkach pocztowych.*
5. *Ośmiobitowcy proszeni są o zaznaczenie dodatkowo nośnika: dysk czy taśma.*

BIEGUN PŁN.

KONKURS 1 – POLSKIE GRY PC

1. *Kto jest autorem gry, której demo mamy na grudniowym COVER DISKU?*
2. *Wymień tytuły trzech polskich gier wydanych przez XLAND.*
3. *Dla jakiej organizacji będzie pracował bohater nowej gry firmy METROPOLIS?*

KONKURS 2 – POLSKIE GRY AMIGA

1. *Jak ma na imię bohater gry MENTOR?*
2. *Jak nazywa się niewiasta goniąca Kajka i Kokosza na str. 35?*
3. *Jaka polska gra została ocenzurowana przed wydaniem?*

KONKURS 3 – POLSKIE GRY ATARI

1. *Jaka gra z Atari doczekała się realizacji na inny komputer?*
2. *Wymień nazwy trzech polskich gier strategicznych na Atari.*
3. *Podaj nazwę największego wydawcy gier na Atari w Polsce.*

KONKURS 4 – POLSKIE GRY COMMODORE

1. *Jak brzmi nazwisko polskiego szpiega w mundurze Abwehry?*
2. *Jakiej płci jest rodzeństwo KLEMENSA?*
3. *Jaka firma rzuciła na rynek KLĄTWĘ?*

KONKURS 5 – PC CD-ROM W POLSCE

1. *Jaka polska firma zajmuje się wyłącznie sprzedażą gier na CD?*
2. *Wymień trzy największe gry na CD-ROM (min. trzy kompakty).*
3. *Jaka polska firma zamierza wydać pierwszą polską grę na CD-ROM?*

KONKURS 6 – ZACHODNIE GRY W POLSCE

1. *Która zachodnia gra została jako pierwsza oficjalnie spolszczona?*
2. *Która zachodnia gra „mówi" po polsku?*
3. *Podaj nazwiska autorów spolszczenia gry SYSTEM SHOCK?*

KONKURS 7 – SECRET SERVICE W POLSCE

1. *Kiedy ukazał się pierwszy numer SECRET SERVICE?*
2. *Ile stron SECRET SERVICE ujrzało światło dzienne na przestrzeni dziejów (nie zapomnij o nakładzie!)?*
3. *Jakie kupujesz pisma o grach (oprócz SECRET SERVICE)?*

Wesołych Świąt!

Nagrody – gry – ufundowali (w kolejności alfabetycznej):
CD PROJEKT, HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA USER, IPS COMPUTER GROUP, MARKSOFT, METROPOLIS, MIRAGE i REDAKCJA SECRET SERVICE

Chcąc nie chcąc rubryka stała się kwartalnikiem, ale przecież kiedy mowa o ars hackerandi, zarówno czas i przestrzeń karłowacieją w swym znaczeniu. Po jak najbardziej tymczasowej hibernacji, klub wznawia działalność odcinkiem, w którym uchylony zostanie rąbek mrocznej tajemnicy sporządzania komputerowego eliksiru życia. Ostrzegam, że nie jest to wiedza dla słabych duchem...

KLUB TRUPOSZA

Głównym bodźcem reanimacyjnym były, oczywiście, wasze listy i zbiorowe petycje. Jeden z największych agitatorów, Kosa, podsunął złotą myśl: „KT to nie tylko rubryka na dziś. To także rubryka na jutro, bo to, co dziś wydaje ci się do d..., jutro może okazać się bezcenne." Właściwą postawę pokazują takie listy, jak Mareckiego, który wklepał wszystkie trzy fixy, chociaż nie miał żadnej z tych gier.

Prosicie, a nawet żądacie w listach o więcej informacji na temat FIX'ów. Dlatego też zajmiemy się tym razem odrobiną teorii. Ten krótki wykład ma na celu przybliżenie tematyki i problemów z nią związanych, nie jest gotową receptą na robienie swoich nieśmiertelności. W konkluzji napiszę dlaczego.

NAZWA

Zacznijmy od nomenklatury. FIX znaczy po angielsku naprawiać lub poprawiać. Pomimo, że obecnie w większej części cywilizowanego świata bardziej popularna jest raczej nazwa TRAINER, będę konsekwentnie lansował termin pierwszy, z kilku powodów. Po pierwsze moim zdaniem lepiej oddaje sens celu swego istnienia, po wtóre jest krótszy i wymowa polska jest identyczna z angielską. Można z tym polemizować, ale lepiej spożytkować energię na coś pożyteczniejszego. Dlatego nie będziemy do tego dyskusyjnego tematu wracać.

Należy jeszcze odróżnić FIX'y od tzw. PATCH'ów. PATCH z kolei znaczy łatać. Programy te wprowadzają trwałe zmiany do plików gry, a nie w pamięci jak FIX'y. Jako takie bardziej nadają się do pokrewnej rubryki SAVEGAMER i tutaj nie będziemy się nimi zajmować. Nadmienię tylko, że PATCH'e mają w związku z tym dużo mniejsze możliwości niż FIX'y, ale jest je o wiele łatwiej zrobić.

CO TO JEST FIX?

FIX jest krótkim programem rezydentnym, który ma za zadanie zmodyfikować inny program, najczęściej grę, w pamięci komputera. Mogę one mieć od kilkuset do kilkunastu bajtów, a nawet kilkudziesięciu KB długości. Krótkim znaczy w tym wypadku, że są wielokrotnie mniejsze od programu zmienianego. FIX'y najczęściej występują w postaci pojedynczego pliku typu COM, chociaż zdarza się, że te dłuższe są typu EXE. Zależy to z reguły od tego, na ile autor dobajerował swoje dzieło, tzn. czy dołączył krótką reklamówkę/demo swojej grupy lub np. jakiś obrazek czy grafikę ANSI oraz od języka programowania w jakim FIX powstał.

JAK DZIAŁA FIX?

FIX'y są programami typu TSR (Terminate and Stay Resident), podobnie jak np. driver od myszy. W zależności od konstrukcji trzeba je uruchomić tylko raz lub za każdym razem. FIX rezerwuje sobie pamięć, wyświetla jakiś komunikat, a następnie albo sam uruchamia daną grę albo wraca do DOS'u i czeka na uruchomienie gry przez użytkownika. Pierwsze rozwiązanie jest wygodniejsze. Ja jednak preferuję to drugie, ponieważ pozwala załadować kaskadowo kilka różnych FIX'ów.

Właściwa praca FIX'a rozpoczyna się, kiedy gra jest już uruchomiona. Podstawową trudnością z programami chodzącymi pod DOS'em jest to, że są one relokowalne. W wielkim skrócie oznacza to, że można grę załadować pod różne adresy w pamięci. Na dwóch różnych komputerach z reguły są różne konfiguracje. W jednym może być na przykład zainstalowany Smartdrive, w drugim dodatkowo driver CD-ROM lub programowe polskie litery. Wtedy uruchamiane gry będą się lokowały począwszy od różnych segmentów pamięci, w zależności od ilości wolnej pamięci i jej rozmieszczenia. Aby FIX działał nie tylko na komputerze autora, trzeba było wymyślić elastyczny, wręcz inteligentny sposób wprowadzania zmian.

Ponieważ nie ma na ogół materiałów na ten temat, a większość fachowców nie kwapi się z wyjawianiem swej w pocie czoła wypracowanej wiedzy, do wielu rzeczy trzeba dochodzić samemu. Można sobie najwyżej pomóc, śledząc pracę czyichś FIX'ów. Moim zdaniem jednak bardziej wartościowe, pouczające i mimo pozorów prostsze jest wymyślenie rzeczy samemu od początku.

Pomysł, według którego działa większość istniejących FIX'ów, polega na wykorzystaniu przerwania 21h DOS'u, jako pewnego punktu odniesienia. FIX przejmuje obsługę int 21h i monitoruje odwołania do jednej, określonej funkcji, np. otwarcia pliku, zamknięcia pliku, sprawdzenia wersji systemu, itd. Gdy program wywołuje interesującą nas funkcję, to sprawdzamy czy we wcześniej obliczonym miejscu, względem miejsca wywołania przerwania, znajduje się zadany ciąg bajtów. Jeżeli tak, to zmieniamy je wprowadzając odpowiednią poprawkę. Jeżeli nie, to czekamy dalej na to, co nas interesuje.

Istnieje mutacja FIX'ów zwanych interaktywnymi, które zmiany wprowadzają dopiero po wciśnięciu odpowiednich klawiszy przez gracza. Pozwala to między innymi na wyłączanie i ponowne włączanie poprawek wedle życzenia.

JAK SIĘ ROBI FIX'A?

O ile działanie FIX'a może się wydać skomplikowane, o tyle jest to wierzchołek góry lodowej w porównaniu ze sporządzaniem takowego. Do zrobienia FIX'a potrzebne są narzędzia, omówię je przy kolejnych etapach „produkcji". Najpierw niezbędny jest DEBUGGER, czyli program śledzący, który potrafi przetworzyć ciągi bajtów w pamięci na mnemoniki asemblera, pozwala modyfikować poszczególne komórki w trakcie pracy innego programu, itd. Do naszych celów najlepiej się nadaje światowej sławy program Quaid Analyzer.

```
Quaid Analyzer                        2541b8 0081   move   ax,2541
Instruction Display                     d88e 0084   move   ds,ax
                                        c38c 0086   move   bx,es
                                  003f1e892e 0088   move   [cs:3f],bx
dx ax 00000000   00000000           2a501e8d 008d   lea    bx,[2a50]
gs:bx     029e: 00080000              f0e383 0091   and    bx,f0
fs:cx     0000: 00000000              30eb83 0094   sub    bx,30
es:di     24b0: 00150000                  fa 0097   cli
ds:si     24b0: 00110000                d08e 0098   move   ss,ax
ss:sp     27c6: 00000200                e38b 009a   move   sp,bx
   bp           00000000                  fb 009c   sti
data      0000:     0000                30b4 009d ▸=move   ah,30
code      24c0:     009d                21cd 009f   int    DOS call
cs:ip     24c0:     0081              010aa2 00a1   move   [10a],al
          0nploditsz0a0p1c          010b2688 00a4   move   [10b],ah
flags     1111001000000010          018f168d 00a8   lea    dx,[18f]
search                                  09b4 00ac   move   ah,09
                                        21cd 00ae   int    DOS call
   bp: fe46   sp: ec83              0080368d 00b0   lea    si,[80]
       a350      ff02                 012fbf 00b4   move   di,012f
       0994      9436                 048a26 00b7   move   al,[es:si]
       468b      9a89                     46 00ba   inc    si
       83fe      b21f                   c88a 00bb   move   cl,al
       fe46      0acc                   c90a 00bd   or     cl,cl
```

Ekran światowej sławy Quaid Analyzera

Odpalamy nasz DEBUGGER, potem grę. Tutaj jest najbardziej pracochłonny proces szukania komórek pamięci, w której np. znajdują się życia, amunicja, itp. W zależności od wprawy i stopnia zawiłości kodu gry jak i rozmachu planowanych poprawek może to zająć od kilku-kilkunastu minut do kilku dni. Bywa, że drugie tyle czasu trzeba spędzić nad inżynierią sposobu dokonania zmian. Praktyka pokazuje, że nad jedną grą nie warto siedzieć więcej niż tydzień. Jeżeli przez ten czas nie ma wyników, to z reguły już ich nie będzie. Wyjątkiem są nowicjusze, którzy nad pierwszą grą mogą spędzić miesiąc i więcej, zanim osiągną pierwsze sukcesy.

Jak już mamy wszystko w garści, przechodzimy do pisania FIX'a. W tym celu potrzebny jest język programowania. Najczęściej będzie to asembler, bądź połączenie asemblera z C. Niezbędny jest więc ASEMBLER i LINKER lub/oraz KOMPILATOR C. Najbardziej popularne są produkty firmy BORLAND: TURBO ASSEMBLER, TURBO LINKER, BORLAND C++.

Ostatnia faza jest najłatwiejsza. Polega na testowaniu swojego wyrobu i korzystaniu z jego dobrodziejstw. Jeśli wszystko poszło pomyślnie, powinny one zrekompensować z nawiązką poniesione trudy.

Fragment listingu FIX'a do gry Blues Brothers.

```
Text View: C:\...rc\fix\bluesfix.asm  - Col 0 --        2,209 Bytes       32%
        db 'Keep cool!', 0Ah, 0Ah, 0Dh
        db '                                    User Jama', 0Ah, 0Dh
        db '                                    (11.05.92)', 0Ah, 0Dh, '$'
vector  dd 0
tester  dw 0
loaded  db 0
.code

org 100h
start:
        mov ax,3521h
        int 21h
        mov word ptr vector,bx
        mov word ptr vector+2,es
        mov dx,offset int21
        mov ax,2521h
        int 21h
        mov ah,09
        mov dx,offset text
        int 21h
        mov dx,080h
        mov ax,3100h
        int 21h
1Help  2Wrap  3----  4Hex  5  6  7Search 8Viewer 9  10Quit
```

HIGHWAY FIGHTER

Po uruchomieniu FIX'a odpal program główny. Będziesz miał niemalejącą liczebność żyć, co wystarcza by przejść wszystkie etapy prawie bez dotykania klawiatury.

```
File: hffix.com
B8 21 35 CD | 21 89 1E E2 | 01 8C 06 E4 | 01 BA 24 01
B8 21 25 CD | 21 B4 09 BA | A8 01 CD 21 | BA 80 00 B8
00 31 CD 21 | 9C 50 80 FC | 3D 75 05 B8 | 01 00 EB 02
33 C0 2E A3 | E6 01 58 9D | 50 55 8B EC | 8B 46 08 50
9D 5D 58 9C | 2E FF 1E E2 | 01 50 55 8B | EC 9C 58 89
46 08 5D 58 | 9C 50 55 1E | 2E A1 E6 01 | 0B C0 75 02
EB 40 3D 01 | 00 74 02 EB | 39 8B EC 8B | 46 0A 2D E4
0A 50 1F 81 | 3E A7 2C FE | 0E 75 27 81 | 3E A9 2C D8
0A 75 1F C7 | 06 A7 2C 90 | 90 C7 06 A9 | 2C 90 90 E4
61 0C 03 E6 | 61 51 B9 00 | 50 E2 FE 59 | E4 61 24 FC
E6 61 1F 5D | 58 9D CF 00 | 48 49 57 41 | 59 20 46 49
47 48 54 45 | 52 20 46 49 | 58 0A 0D 43 | 6F 64 65 20
66 6F 72 20 | 53 65 63 72 | 65 74 20 53 | 65 72 76 69
63 65 20 62 | 79 20 55 73 | 65 72 20 4A | 61 6D 61 0A
0D 24 00 00 | 00 00 00 00 | 00
Number count: 233
```

TIE FIGHTER

Przed wejściem do gry musisz podać czy FIX ma podpompować na stałe ilość rakiet. W trakcie grania aktywne są następujące klawisze:

INS - pomyślne ukończenie misji

END - przywrócenie pełnej energii broni

```
File: tiefix.com
E9 98 01 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00
00 00 00 FA | 50 53 06 52 | 1E 56 B8 00 | 00 8E D8 A1
02 00 8E D8 | A1 5C 03 8E | D8 BA 60 00 | EC 3C 4F 74
17 3C 52 74 | 43 3C 51 74 | 52 5E 1F 5A | 07 5B 58 FB
2E FF 2E 03 | 01 00 00 00 | 8B 1E 48 9D | 81 C3 43 01
C6 07 7F C6 | 47 06 7F C6 | 47 0C 7F C6 | 47 12 7F 8B
1E A0 9D 81 | C3 43 01 C6 | 07 7F C6 47 | 06 7F C6 47
0C 7F C6 47 | 12 7F EB C1 | BB 17 60 C7 | 07 04 03 C7
47 02 02 01 | C7 47 04 02 | 02 EB AE 8B | 1E 48 9D 81
C3 CA 00 C7 | 07 60 60 C7 | 47 02 60 60 | 8B 1E A0 9D
81 C3 CA 00 | C7 07 60 60 | C7 47 02 60 | 60 EB 8A 74
69 65 2E 65 | 78 65 00 0D | 0A 54 49 45 | 20 46 49 47
48 54 45 52 | 20 46 49 58 | 0D 0A 50 72 | 6F 67 72 61
6D 6D 65 64 | 20 62 79 20 | 4D 61 72 74 | 69 61 6C 20
41 72 74 69 | 73 2F 47 65 | 6E 65 73 69 | 61 0D 0A 52
65 63 6F 64 | 65 64 20 66 | 6F 72 20 53 | 65 63 72 65
74 20 53 65 | 72 76 69 63 | 65 20 62 79 | 20 55 73 65
72 20 4A 61 | 6D 61 0D 0A | 0D 0A 24 43 | 68 63 65 73
7A 20 6D 69 | 65 63 20 6E | 69 65 73 6B | 6F 6E 63 7A
65 6E 69 65 | 20 77 69 65 | 6C 65 20 72 | 61 6B 69 65
74 3F 20 5B | 74 2F 6E 5D | 20 3A 24 0D | 0A 43 7A 79
74 61 6A 20 | 6E 61 73 74 | 65 70 6E 79 | 20 4B 6C 75
62 20 54 72 | 75 70 6F 73 | 7A 61 21 0D | 0A 24 66 6C
69 67 68 74 | 2E 6F 76 6C | 00 4E 69 65 | 20 7A 6E 61
6C 61 7A 6C | 65 6D 20 70 | 6C 69 6B 75 | 20 67 72 79
0D 0A 24 90 | 90 90 90 FE | 8F 44 01 8C | D0 A3 0F 01
0E 1F B8 03 | 00 CD 10 BA | B7 01 B4 09 | CD 21 BA 1B
02 B4 09 CD | 21 B4 00 CD | 16 3C 6E 74 | 4D 3C 4E 74
49 2E FE 06 | 45 01 BA 6E | 02 B8 02 3D | B9 00 00 CD
21 72 23 8B | D8 B9 01 00 | BA 15 A8 B8 | 00 42 CD 21
72 14 B9 04 | 00 BA 93 02 | B8 00 40 CD | 21 72 07 B8
00 3E CD 21 | EB 14 B8 00 | 3E CD 21 B8 | 03 00 CD 10
BA 79 02 B4 | 09 CD 21 E9 | BE 00 B8 00 | 35 CD 21 89
1E 07 01 8C | 06 09 01 B8 | 09 35 CD 21 | 89 1E 03 01
8C 06 05 01 | B8 09 25 BA | 13 01 CD 21 | 0E 07 B8 20
06 05 00 03 | 8B E0 A3 11 | 01 B1 04 D3 | E8 05 02 00
8B D8 B4 4A | CD 21 BB 00 | 00 8C C8 8E | C0 BA AF 01
B8 00 4B CD | 21 FA 8C C8 | 8E D8 8E C0 | 8E 16 0F 01
8B 26 11 01 | FB B8 21 35 | CD 21 1E 2E | 8E 1E 05 01
2E 8B 16 03 | 01 B8 09 25 | CD 21 1F 0E | 1F BA 4B 02
B4 09 CD 21 | 0E 07 2E 80 | 3E 45 01 00 | 74 3A 90 90
90 BA 6E 02 | B8 02 3D B9 | 00 00 CD 21 | 73 03 E9 55
FF 8B D8 B9 | 01 00 BA 15 | A8 B8 00 42 | CD 21 73 03
E9 43 FF B9 | 04 00 BA 97 | 02 B8 00 40 | CD 21 73 03
E9 33 FF B8 | 00 3E CD 21 | B8 00 4C CD | 21 00 00 00
00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00
00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00
00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00
00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00
00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00
00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00
00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00
00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00
00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00
00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00
00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00
00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00
00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00
00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00
00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00
00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00 00 00 00 | 00
Number count: 973
CRC32: 356EEAF7
```

WNIOSEK

Ponieważ, jak widać, klasyczne robienie własnoręcznego FIX'a nie jest rzeczą najprostszą, nie da się tego w prosty sposób przekazać. Kurs od podstaw bardziej nadawałby się na książkę, niż na cykl artykułów. Zresztą kto wie, czy coś takiego nie powstanie. Póki co jednak kontynuujemy pionierskie próby, przekazując kolejną porcję gotowych FIX'ów. Na pocieszenie powiem, że już niebawem napiszę o istniejących metodach uproszczonych.

User Jama

KORESPONDENCJA

BODY BLOWS (PC)

Wchodzimy do katalogu, w którym znajduje się gra i uruchamiamy program DEBUG poleceniem DEBUG BB.EXE. Teraz wklepujemy z klawiatury:

```
A 154
INT 3
G
A 154
STI
P
P
A 3273
MOV WORD [2B2A],3C
NOP
NOP
NOP
NOP
G
```

Po takim zabiegu możemy np. Dannym wykorzystując ciągle cios w podbródek napukać nawet samemu Maxowi.

Marcin Barylski, Gdańsk



rys. Striker

ODPOWIEDZI NA LISTY

„Klub Truposza" jest OK, nawet CRC się zgadzają (hi, hi). To dobrze, że powstała taka rubryka – to był wymóg czasu. (..) Myślę, że większość graczy wolałaby wiedzieć jak taki FIX można zrobić własnoręcznie i czemu to akurat działa tak a nie inaczej. Wiem, że waszym zadaniem jest opisywanie gier a nie nauka assemblera, ale gdyby powstała kiedyś nawet oddzielna rubryka celująca w tym temacie, chyba nikt by się nie obraził. Jasne, że do takich rzeczy dochodzi się latami, ciężką pracą a za śmieszne pieniądze nikt swojej wiedzy nie odsprzeda, ale czego się nie robi dla czytelników.

Cempes, Szczecin

Wyjaśnienia co do prywatnej natury FIX'ów wyłuszczone są powyżej. Co do ostatecznego kształtu rubryki, to o tym decydują przecież czytelnicy. Klub Truposza jest, jak napisałem przy jego premierze, pierwszym tego rodzaju eksperymentem w polskiej prasie o grach komputerowych. Kto wie co się z tego wykluje?

Napisaliście w rubryce „Klub Truposza", że można dokonać zmian w grze Alone in the Dark 2 i Metal Mutant. Napiszcie w jakim pliku. Które parametry służą do czego. Co oznacza „uruchom przez"?

Maciuś, Warszawa

Plik trzeba sobie zrobić samemu na podstawie wydruków i instrukcji zamieszczonych w rubryce, wszystkie parametry zostały dokładnie opisane. Uruchomienie gry TIE przez np. CHEAT oznacza, że musisz wpisać w DOS'ie linijkę:

TIE /CHEAT [ENTER]

gdzie słowo CHEAT jest parametrem uruchomienia, umieszczonym za nazwą programu. Zwrot „przez" jest skrótem myślowym od „łamane przez". Inne typowe sposoby podawania parametrów są następujące:

TIE CHEAT

TIE -CHEAT

Po wpisaniu pierwszej linijki FIX'a z SS'13 i po naciśnięciu ENTER debugger wyrzucił błąd. Próbowałem w innym pliku zamienić wartości na podane, ale w nortonowym Disk Editorze w jedną linię da się wpisać tylko 16, a nie 20 wartości.

Wojtek Węgdzynowski, W-wa

Na to potknięcie zwrócili uwagę również inni czytelnicy. Wpisując dane w programie DEBUG.EXE nie ma żadnych problemów, bo i tak wszystko leci ciurkiem. Natomiast przy pracy np. z Disk Editorem rzeczywiście dużo łatwiej jest mieć wydruk sformatowany podobnie jak jego ekran. Od tego odcinka wydruki FIX'ów mają standardową szerokość 16 wartości, tak jak wiele popularnych edytorów binarnych.

User Jama

help
help
Galina radzi zbłąkanym

Piszecie wciąż i wciąż, i chyba potraciliście już miarę. Większość pytań z ostatniego okresu to np. „Na czym polega gra XXX" albo „Jak skończyć grę YYY". To naprawdę nie o to chodzi — jeśli nie umiecie zrobić nawet podstawowych ruchów, to zacznijcie od opisu. Niech HELP będzie deską ratunku, a nie podstawowym przewodnikiem po gierkowaniu. Wasze pytania zdradzają .eż często podstawową nieznajomość przedmiotowej gry, więc jak mogę nawiązywać do czegoś, z czym się jeszcze nie zetknęliście?

HELP pęka już w szwach, a kierownictwo nie chce przydzielić dodatkowej powierzchni. Dlatego w pierwszej kolejności odpowiadam dzisiaj na pytania dotyczące gier opisywanych już wcześniej w SECRET SERVICE.

ALIEN BREED 2 — Amiga

W jaki sposób wpisać kody do komputera Intex System (np. nieśmiertelność)? Jacek Zgraja

W komputerze nie da się wpisać kodów, możesz jedynie kupić tam broń i ekwipunek oraz zdobyć informacje.

CENTURION — IBM PC

Jak zdobyć Brytannię i jak zejść legionem ze statku? Maciej Bednarczyk

Wskazanie ikony floty (okręt) lewym przyciskiem myszy spowoduje wyświetlenie: 1) ikon okrętów (szare) w miejscach, na które możesz przemieścić swoją flotę, 2) na górze ekranu tablicy z komunikatem o statusie floty. Podawana jest tam również informacja o legionie znajdującym się na okrętach tej floty.

Natomiast wskazanie tej samej ikony prawym przyciskiem myszy wyświetla możliwe miejsca desantowania legionu przewożonego przez flotę.

Jeśli wskażesz kursorem myszy wcześniej wyświetlone ikony (okręt lub legionista) i wciśniesz jej lewy przycisk, to dokonasz przemieszczenia floty (ikona okrętu) albo desantowania legionu (ikona legionisty).

Brytanię atakuj dużymi siłami (CAV. LEGION lub CONSULAR ARMY). Znajduje się tam liczne i dobre wojsko barbarzyńców. Ponieważ buntują się przy byle okazji, to można to wykorzystać w następujący sposób. Po zdobyciu Brytanii zwiększ podatki, najlepiej ustaw na maxa. Wtedy masz gwarancję, że wkurzysz tubylców. Trzymaj tam stale jeden silny legion, min. CAV. LEGION. Ponieważ w każdej turze buntują się, to tych, których nie wybijesz w czasie bitwy wcielaj do swoich wojsk (uzupełniaj stary legion jednocześnie wystawiając nowy). Po kilku turach będziesz miał nową dobrą CONSULAR ARMY. Jest to sensowne, jeśli zdecydujesz się na zajęcie Brytanii już na początku gry. Wtedy nowo wystawionym legionem możesz zdobyć Mauretanię i przyspieszyć podbój świata atakując Afrykę z dwóch stron. Dobrze jest mieć dwie floty. Ale to kosztuje. W związku z tym ciągle graj na wyścigach i rozsądnie (stopniowo) podwyższaj podatki, a tam gdzie się buntują trzymaj legion.

CIVILIZATION

Do czego służy FUTURE TECHNOLOGY? Adam Gołębiowski

W CIVILIZATION są cztery FUTURE TECHNOLOGY. Nie służą do niczego a jedynie świadczą o niedoróbkach projektowych gry. Po prostu sławnemu SIDOWI MEIEROWI zabrakło chyba koncepcji na prawidłowe rozwiązanie problemu kontynuacji rozwoju technogii i wstawił badziewie właśnie w takim stylu.

Czy są jakieś Tipsy dotyczące dodawania gotówki? M. Antos

Na rynku pełno jest programów shareware do zmiany SG. Jeśli nie masz żadnego to zajrzyj do Savegamera w SS'17.

Czasami buntują mi się mieszkańcy. Może to dotyczyć np. braku odpowiedniej budowli, jak świątynia czy koloseum, może to być również spowodowan oddziałami wojskowymi (taki czarny znaczek w rubryce „Happy"). Lecz gdy miasta są duże, mogą wybuchnąć bunty z dwóch innych powodów. Jakich? Jak im zaradzić? M. Antos

Bunty mogą wybuchnąć również z powodu skażenia terenu (rozwój przemysłu) oraz stacjonowania jednostek wojskowych daleko od miasta, które go wystawiło. Ostatni przypadek ma miejsce w ustroju demokratycznym.

W pierwszym przypadku musisz mieć kilka jednostek SETTLERS, które takie skażenia usuwają. W drugim przypadku możesz zmienić przynależność jednostki wojskowej podporządkowując ją innemu zasobniejszemu miastu. A poza tym nie wystawiaj zbyt dużo jednostek wojskowych z jednego miasta.

DEUTEROS — Amiga

Kiedy chcę założyć stację wydobywczą, to do wyprodukowania jednej części R FRAME brakuje mi surowców nie występujących na Ziemi. Próbowałem wydobyć je z asteroidów, ale też nic z tego. Wymiana z Obcymi też się nie udaje, bo nie mam złota do budowy urządzenia komunikującego. Jak zdobyć potrzebne surowce? Robert Zielonka

Niestety – musisz ponownie pofatygować się w pas asteroidów i szukać (czekać) długo i namiętnie. Statki zwiadowcze z całą pewnością znajdą w końcu potrzebne surowce (choć przyznaję, że może to trwać naprawdę długo).

DIGGERS — Amiga

Jak nagrać stan gry? Czy w banku można sprzedać rzeczy kupione w sklepie? Dariusz Dobrzański

Już pisaliśmy, że robienie save w tej grze nie daje efektu. W banku, kantorze czy jakby tego nie nazwać można sprzedawać tylko minerały wykopane podczas rozgrywki.

DUNE 2 — Amiga

Jak pokonać latające, niszczące ptaki-roboty w przedostatnim levelu? Piotr Chajkowski

Owe ptaki-roboty pokonać można wszystkim co strzela, a najlepiej rakietami.

Jak wybudować baraki ciężkiej piechoty (HEAVY TROPS). W drugiej lub trzeciej misji przeciwnik ma je postawione, podczas gdy ja nie mogę ich wybudować (o ile dobrze pamiętam, nazywają się one WOR, a jeżeli nie możesz jeszcze zajarzyć informuję, że chodzi mi o tych piechainców, którzy rąbią z czegoś na wzór BAZUKI). Jet Fire

Nie wszystkie rasy (rody wybrane na początku) mają taki sam rozwój technologiczny. Tak więc gdy twój przeciwnik używać będzie np. ornitopterów, ty możesz posłać na niego dewastatory, których jemu nigdy nie uda się wybudować.

To, jakie rodzaje broni masz do dyspozycji podczas tej gry zależy od Rodu, którym kierujesz. W tym konkretnym przypadku oddziały ciężkiej piechoty (TROOPER) jako pierwsi posiadają Harkonnenowie – inne rody mogą je produkować dopiero w dalszych etapach. Podobnie jest i z innym uzbrojeniem, z tym, że część wyposażenia może być produkowana tylko przez konkretne rody (np. Atrydzi mogą szkolić sabotażystów i robić Sonic Tanki, a Harkonnenowie głowice balistyczne i Dewastatory).

ELITE — Amiga

Jak dokować na stacjach? Arek Wojtas

Musisz zbliżyć się do stacji od strony, z której widoczny jest prostokątny otwór, ustawić się prostopadle do niego i zbliżyć powoli do powierzchni bazy. Przy odrobinie szczęścia uda ci się wylądować. W późniejszej grze problem lądowania rozwiązuje kupno komputera dokującego – cały proces przebiega wtedy automatycznie.

FANTASTIC DIZZY — Amiga

Brakuje mi do szczęścia 8 gwiazdek. Dwie z nich widzę w morzu (ale nijak nie dają się złapać) a reszty nie mogę znaleźć – jakby zapadły się pod ziemię. Jak je zdobyć? Blount

Przeszukaj każdy krzak, bo gwiazdki często są za liśćmi, wskocz też na każdą chmurę. Mówiąc zwięźle, wchodź tam gdzie nie ma sensu wchodzić – czasem coś znajdziesz.

FIRST SAMURAI — Commodore 64

Po rozwaleniu mieczem skrzyń pojawiają się różne przedmioty. Jak je zebrać i jak wykorzystać? Niekiedy pojawia się dziwna głowa – co z nią zrobić? Paweł Nawrot

Zazwyczaj przedmioty te to dodatkowa energia, żywność itp. Wykorzystuje się ona, że tak powiem, sama. „Dziwna głowa" to postać twego Mistrza. Podpowiada on w ten sposób, że w danym miejscu musisz wykonać jakąś nadzwyczajną czynność - użyć dzwoneczka itp.

FORMULA ONE GRAND PRIX — Amiga

Kiedy zmieniać opony? Czy jest jakiś wskaźnik informujący o tym? Jacek Dąbek „Rider"

Jeżeli w opcjach gry wybrałeś najprostszy poziom, to nie musisz się martwić o zmianę opon. Nie ma wskaźnika zmiany ogumienia, jednak dla każdego rodzaju opon zaleca jest ich zmiana np. po 20 okrążeniach. Wszystko zależy od takich czynników jak: pogoda, częstotliwość hamowania czy też to jak ostro wchodzisz w zakręty.

FRANKO — Amiga

Czy jest możliwość gry na dwóch graczy? Jacky-Johnson

Taka możliwość nie istnieje – a szkoda!

FURY OF THE FURRIES — Amiga

Jestem na trzeciej planszy Laguny. Na dole szybu windy ostrzelałem wszystkie ściany, zielonym próbowałem obruszyć kamienie i nic! Nijak nie można się dostać na piętro niżej. Cpt. Ram

Zielonego futrzaka należy użyć właśnie na dole – przy jego pomocy można (oprócz bujania się pod sufitem) przesuwać kamienne bloki – wystarczy podejść do ściany, skierować joystick w jej kierunku, nacisnąć FIRE na nstępnie odciągnąć kamień. Na tym poziomie operację taką należy wykonać „pod windą" oraz w małym korytarzyku obok niej. Woda z kolejnych zagłębień spłynie i droga stanie otworem.

GABRIEL KNIGHT — PC

Mam niemiecką wersję gry. Jak po ichniemu napisać „DJ BRING SEKEY MADOULE"? Na dodatek brakuje mi liter „Y" i „M". Daniel Kalle Beer

U nas giermancow niet. Najlepiej odeślij grę do SIERRY z prośbą o wymianę na wersję anglosaską.

GOBLINS 1 — Atari ST

W ostatnim etapie nie mogę wyczarować schodów by wejść na szkielet. Krzysztof „GNOM" Kubeczko

Należy zaczarować kamień znajdujący się poniżej wyrostka mostkowego ptaka. Jeśli ci się to nie udaje to masz wadliwą wersję gry.

GOBLINS 2 — Amiga

Na drzewie z koszykarzem chłopak zabiera piłkę. Jak mu ją odebrać? Marcin Chmiel

Gnojka trzeba skarcić. Winkle wpada do drzwi, w których siedzi malec, Fingus po sekundzie lub dwóch wskakuje do tych położonych wyżej. Wyjdzie akurat tymi, do których przeniósł się łobuziak i odbierze mu piłkę, wlepiając malcowi na dokładkę klapsa.

Utknąłem na pierwszym etapie gry w komnacie „Giant". Co trzeba zrobić, żeby kura zniosła jajko? Co trzeba zrobić, jeśli się posiada: kamień (drabinka z dachu jest już ściągnięta), butelkę z wodą (kwiatki podlane), „Sausage", zapałki, wino? Michał „Szpik" Schoepe

Winkle chwyta kurę za gardło, Fingus zdziela ją salcesonem. Salceson wsunięty w dziurę w ziemi pomoże przejść obok brytana, który blokuje drogę do olbrzyma. Potem przetkaj dziuplę w drzewie, rozpal ognisko wrzuć jajko, daj olbrzymowi salceson i wino, po czym czmyhaj z tej planszy górnym wyjściem.

W jaki sposób podnieść i użyć jakiś przedmiot? Michał Hartliński

Fingus musi pociągnąć za wystający z kolumny jęzor, Winkle synchronicznie wchodzi do lewego ucha i ściąga koronę z głowy Amoniaka.

W pierwszym levelu wyganiam żabę, biorę kamień, podchodzę do domu i walę kamieniem w badyl na dachu. Powinna wysunąć się drabinka, a zamiast tego dostaję kamieniem w głowę. Adam „MacGyver" Grabowski

To Fingus powinien rzucić kamieniem.

SECRET SERVICE: 00-846 Warszawa

GOONIES — Commodore 64

Jak wyjść z domu, skoro wyjścia strzeże jakiś facet? Krystian

To nie facet ale baba. Musisz stając na krześle przejść do maszyny drukującej pieniądze i uruchomić ją. Gruba mamuśka zacznie łapać walutę i w tym czasie obaj bohaterowie muszą szybko przemknąć do podziemi, wylawszy wcześniej słój z wodą na palenisko, co otworzy przejście. Miło powspominać takie stare przeboje jak GOONIES.

GUNSHIP 2000 — Amiga

Jak zostać generałem? Przemysław Bojczuk „Bojster"

Trzeba dużo latać i nie dać się strącić.

HARPOON — Amiga

Mam oryginał tej gry, ale w instrukcji nic nie ma o takich sprawach jak:

1. Czemu odpalone torpedy nie trafiają? Kiedy je odpalę, na 20 torped trafiają dwie.

2. Czy istnieją jakieś przeciwśrodki na torpedy?

3. Które typy okrętów podwodnych zanurzają się na głęboką wodę (Vdeep.very deep)? Łukasz Szyszka

1. Atak torpedowy może nie powieść się z następujących powodów:

a) Jeśli wystrzelisz je do celu, którego pozycja nie została jednoznacznie określona (wokół sylwetki widać romb oznaczający obszar w jakim jednostka się znajduje) to torpedy będą wystrzelone „na oko" i mogą szukać celu tam gdzie go nie będzie.

b) Po odpaleniu torped przeciwnik może wykonać manewr obronny, patrzSS'9, opis gry HARPOON 386. Z tego powodu nie strzelaj wszystkich torped na raz tylko w kilku salwach.

c) Jeśli wystrzelisz torpedy do odległego przeciwnika, może on zrobić w tył zwrot i uciec poza zasięg torped (najlepiej strzelać na max. 3/4 zasięgu danej torpedy).

d) Torpedy nie są bronią niezawodną i nawet gdy znajdą cel mogą weń nie trafić. Szczególnie radzieckie torpedy mają małą skuteczność: E45-75A Mod – 55%, SET-65 – 55%, Type 53-56 zaledwie 40%.

2. Nie istnieją antytorpedy. Jedyną szansą jest unik i wystrzelenie pozoratorów, które jednak nie są w grze pokazane. Włączenie własnego sonaru, w niewielkim stopniu zwiększa szansę odchylenia biegu torpedy (zmniejsza prawdopodobieństwo trafienia). Zobacz także SS'9.

3. Radziecka SSN Alfa (najszybszy okręt podwodny na świecie – 42 wzł.). W zanurzeniu na głębokość VDeep obawiać się musi jedynie trzech typów torped: Mk48, Mk48 ADCAP i Mk50 Barracuda (wszystkie: USA) inne torpedy nie osiągają głębokości VDeep.

HOOK — Amiga

W SS'16 napisaliście że trzeba znaleźć (ukraść) trzy kufle z „Bait and Tackle". Znajduje się tam tylko jeden kufel, drugi natomiast jest w pomieszczeniu obok. Gdzie jest trzeci kufel? Zdenek

W punkcie, gdzie stoi jeden z kufli znajduje się miejsce, skąd można je czerpać do woli. W momencie, gdy zabierzesz stojący kufel – zniknie on. Jednak jeżeli nadal będziesz „brał" przedmioty z owego miejsca to, mimo że niewidzialne, trafią do twej kieszeni. W ten sposób można zaopatrzyć się w kufle na całe życie.

Dlaczego Peter nie chce iść do „Road to Pirate Town", zawsze wraca? Zdenek

Bo nic tam nie ma. Jest to tylko małe i nikomu nie potrzebne urozmaicenie wprowadzone przez autorów gry.

JAGUAR XJ220 — Amiga

Po przejechaniu trasy trzeba zmienić części. Nie mogę tego zrobić, a gdy wskażę na EXIT gra zawiesza się. Dlaczego? Czy gra może być uszkodzona? Scorpion

Obawiam się że tak – gra jest uszkodzona, dokładniej mówiąc to może być wina uszkodzonej dyskietki.

KGB — Amiga

W pewnej części zamykają mnie razem z agentem CIA. Gadamy, potem on psuje alarm i przychodzi Rita. Nie udaje mi się jej przekonać, a po pewnym czasie przychodzi jej przyjaciel Verto i mnie załatwia. Co robić? Kufel

Kiedy Rita wyjdzie po raz pierwszy z pokoju należy zabawić się w podsłuchiwanie pod drzwiami. Po chwili usłyszysz jej kłótnię z Vertem. Teraz wystarczy tylko podczas jej kolejnych odwiedzin umiejętnie wykorzystać zdobyte wiadomości i problem z głowy.

KOEI — PC

Jestem zainteresowany grami KOEI. Gdzie można je kupić w Polsce? Ile gier strategicznych zostało wydanych przez tę firmę i ile zajmują dyskietek? K.P.

Niestety, gry firmy KOEI nie są jeszcze sprowadzane przez żadną z polskich firm. Przed wejściem ustawy były dostępne na giełdach.

Wyjątkowo udzielamy odpowiedź nt. wielkości poszczególnych gier KOEI, w konwencji nazwa gry, długość programu gry w KB, długość archiwum w kB (kompresja ARJ) albo ilość dyskietek. Programy gier KOEI są jak dotychczas niekompresowane a ich instalacja polega na skopiowaniu i założeniu pliku .SAV w trakcie konfigurowania gry.

1) L'EMPEROUR: 1330, 658
2) NOBUNAGA AMBITION 2: 885, 471
3) GENGHIS KHAN: 992, 482
4) BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA: 1113, 584
5) ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS: 774, 271
6) LIBERTY OR DEATH: 821, 407
7) GEMFIRE: 1055, 576
8) GENGIS KHAN 2: 3 HD 3 1/2, bez kompresji
9) BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA 2: 3 HD 3 1/2, bez kompresji
10) ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS 2: 3 HD 3 1/2, bez kompresji
11) DYNASTY WAR: 3940, 2 HD 3 1/2
12) ZERO FIGHTER: 5954, 3 HD 3 1/2

Dwie ostatnie gry w niepełnej wersji językowej.

Pozycje 1, 2, 6 i 8 opisane w SS. Pozycji 3–5 (stare wersje) i 7 (słaba) nie będziemy opisywać. Pozycja 9 jest w przygotowaniu. Pozycja 10 – trudności w uruchomieniu gry; dobra wersja tylko na Amigę. Pozostałe opiszemy jeśli dotrą do nas w poprawnej wersji.

MILLENNIUM — Amiga

Mam już plany, jak z FLEET CARRIER zrobić JUGGERNAUT, ale nie potrafię tego zrobić. Proszę napisać, co trzeba zrobić by otrzymać JUGGERNAUT. Marcin Jędryszczak

Wyląduj FLEET CARRIEREM na Księżycu, wyładuj z niego przewożone przedmioty i załogę, przejdź do fabryki i nakaż przebudowę. Być może twój problem wynika także z tego, że nie posiadasz odpowiednich surowców – znajdują się one na ostatnich planetach Układu Słonecznego, dokąd próbniki lecą prawie rok – należy wysłać je odpowiednio wcześniej.

PAGAN — PC

Dzięki waszemu opisowi zamieszczonemu w SS'16 miło i przyjemnie grałem, aż do momentu, w którym mam użyć czaru Open Ground, aby dostać się do Katakumb. Nie mam pojęcia gdzie szukać mieszka (Sack), w którym przyrządza się czary, co uniemożliwia mi dalszą zabawę w tę świetną grę. Marcin Cimała

Właściwa nazwa mieszka brzmi Bag a nie Sack. Przypomina on brązowy worek, można go zdobyć w kilku miejscach, poszukaj np. w pracowni Vividosa. Podczas pichcenia w nim czarów nie musisz mieć go koniecznie w inwentarzu, czasem wygodniej jest wkładać składniki, gdy mieszek leży na ziemi.

ROBOCOP 3 — Amiga

Jak przejść trzeci level (kościół)? Zawsze po zabiciu wszystkich terrorystów ukazuje się napis o niepowodzeniu zadania. Muszę wówczas grać od nowa. Anonim

No cóż... Nam pomógł tu mały chwyt. Po wybiciu wszystkich wrogów i naciśnięciu przycisku Delete, jakimś cudem akcja przenosi się do kolejnej misji. Czasami niestety powoduje to nieuznanie zadania. Wtedy możesz spróbować innych klawiszy – niestety, skutku nie da się zagwarantować.

RETURN TO ZORK — PC

Jaki powinien być dokładny układ wyrazów po znalezieniu ramki i części? Big OS

Opis w SS'11 powiada tutaj jednoznacznie: „Search For Three More Pieces On The Ground Where This". Jak łatwo policzyć, jest to dziesięć wyrazów, miejsc zaś jest w ramce dwanaście. Przeto jako pierwszy (lewy górny róg) powinien iść kafelek, który jako jedyny nie posiada dużych liter. Ostatnie miejsce (prawy dolny róg) pozostaje wolne.

SAM'N'MAX HIT THE ROAD — PC

Jak przejść przez czerwone drzwi (zmiana gabarytów)? Gdzie jest Syzyf? Przemek Zdeb

Po wejściu do lustra poruszaj magnesami aż do zmiany koloru na czerwony. W ten sposób twoje rozmiary (gabaryty) zmniejszą się i będziesz pasował do małych drzwi na lewo od wejścia. Syzyf to licentia poetica na określenie napędzającego ogromne koło gościa, którego zastaniesz za wspomnianymi drzwiami. To właśnie do niego skierował cię stworek z wesołego miasteczka.

SECRET OF MONKEY ISLAND 2 — Amiga

Skąd wziąć linkę do złapania szczura? Gybrush Treepwood

Linka (string) spoczywa spokojnie na blacie stołu w chacie murzyńskiej wiedźmy Mojo.

Jak w fortecy Lechucka przejść przez drzwi z kości? Marcin Chmiel

Drzwi jak to drzwi, czasem jest z nimi kłopot, ale w opisie w SS'15 podaliśmy najprostszy sposób przebrnięcia przez labirynt w fortecy. Najlepiej nagrywaj grę na dysk po wejściu do każdych następnych drzwi i próbuj wchodzić w pobliskie, jeśli nie wrócisz do początku, znaczy, że idziesz w dobrym kierunku. Możesz też spróbować skojarzyć treść ośliniongo przez Largo pergaminu z wizerunkami części szkieletu wyrysowanymi na drzwiach, wtedy otrzymasz gotową ścieżkę, którą należy iść.

SIMON THE SORCERER — Amiga

Kopię dół obok olbrzyma i nic nie znajduję – co jest? Marek Trybulsk

To nie ty masz kopać, ale sfiksowany paleontolog Von Jones! Po daniu mu skamieliny dobierze się do złoża w pobliżu olbrzyma, pod warunkiem, że wcześniej wykryłeś to miejsce otrzymaną od drwala różdżką. Wśród brudów, które Von Jones wyrzuci na powierzchnię, będzie też bryła Milrithu – uważnie przeszukaj ekran kursorem, bo jest ona bardzo mała i trudno odróżnialna od reszty.

SUPERFROG — Amiga

Jak mam zebrać wszystkie owoce z każdego poziomu, szukam przejść w ścianach oraz w drzewach, w których nic nie znajduję. Jak dostać się do drzew? Jean-Cloude Smoleń

To prawdziwa zmora te poszukiwania bonusów. Na pierwszych etapach są one ukryte wysoko w chmurach oraz w ścianach (tu najwięcej). Tymczasem odczep się od drzew, bo w nich nic nie ma.

SYNDICATE — PC

Nie wiem jak się używa skanera i ACCESS CARD. Łukasz „Lucas" Janus

Właściwie przedmiotów tych nie używa się tak jak uzi czy mini-gun. Skaner służy do badania otoczenia (i nanoszenia go na mapę) a ACCESS CARD do werbowania nowych agentów (dokładne informacje znajdują się w instrukcji obsługi).

THE MANAGER — Amiga

Jak spłacać pożyczkę bankowi? Mogę wziąć pożyczkę, ale nie ma opcji, która umożliwiałaby spłacić dług. Damian Chałupa

Spłata pożyczki jest od ciebie niezależna. W dniu, w którym upływa termin płatności, komputer automatycznie odlicza potrzebną kwotę ze stanu twojego konta.

TRANSARCTICA — Amiga

Do czego służą rakiety? Warlord

Do niszczenia wrogich pociągów – muszę jednak przyznać, że jest to sposób bardzo nieefektywny.

UFO — Amiga 1200

Jak obrócić żołnierza? Elvis

Skieruj kursor w odpowiednią stronę i wciśnij prawy guzik myszy.

Jak nagrać stan gry na dyskietkę? Nawet gdy wkładam ją sformatowaną, to komputer nie ma zamiaru wykonać SAVE? Elvis

Sformatowanie dyskietki to czasami nie wszystko. Czasami trzeba jej nadać nazwę, jak chociażby SAVE GAME.

WALKER — Amiga

Ile poziomów jest w tej grze (ja mam wersję z dwoma). Jacek Zgraja

Być może jest to demo pochodzące z coverdisku jakiegoś czasopisma, ewentualnie grasz w trybie treningowym, który pozwala na przejście jedynie dwóch poziomów i to w wersji łatwiejszej (mniej wrogów itp.). Odpowiedni, trudniejszy poziom można wybrać przed samą grą.

WINGS — Amiga

Co trzeba zrobić, aby awansować o stopień wyżej (PLANES KILLER)? Michał Tomaszewski

Zestrzelić jeszcze więcej samolotów i wykonywać wszystkie misje, a awans przyjdzie sam.

Micz: Wydaje się, że niemożliwe jest jednoznaczne wskazanie pierwszej przygodówki. Proces rodzenia się istniejącego dziś gatunku był płynny i co oczywiste, uzależniony od aktualnego zaawansowania technicznego komputerów.

User: Protoplastami dzisiejszych gier przygodowych zdają się być proste tekstówki z początku lat LY. Trudno w tym miejscu powstrzymać się od wspomnień, gdyż gry na komputery ośmiobitowe to nostalgiczny kawał przeszłości. Któż ze starej wiary nie pamięta takich tytułów jak PYJAMARAMA, UNIVERSAL HERO, DUN DARACH...

User: ...HOBBIT, HEAVY ON THE MAGIC, STORMBRINGER. szy dom, jak na tym zdjęciu i nie ma problemu – otrzyma bardzo wierną replikę tego co sobie wymyślił. Kiedyś trzeba było wszystko poddać jak gdyby przenicowaniu, by stało się w ogóle wykonalne. Może właśnie dlatego w pierwotnych produkcjach zawarte jest tak dużo świeżej myśli. stopad a od początku roku poza BENEATH A STEEL SKY i DRAGONSPHERE praktycznie nie pojawiła się żadna znacząca przygodówka! Wychodzi na to, że stają się one gatunkiem wymierającym.

User: Akurat aż tak tragicznie nie jest. Przypuszczam, że w obliczu kolejnego gwałtownego skoku tech-

Bijące źródło gier komputerowych określanych mianem przygodowych ostatnimi czasy przyschło. Oznacza to chyba przysłowiową ciszę przed burzą, bo zapowiedzi nowych produktów na święta nie brakuje. Można się niebawem spodziewać mocnej fali uderzeniowej, czoło której stanowi UNDER A KILLING MOON (CD). Skorzystajmy więc z nadarzającej się chwili oddechu, by oderwawszy oczy od monitora, na spokojnie powspominać i zastanowić się nad fenomenem gier przygodowych.

wielka PRZYGODA *wczoraj i dziś*

Rozmawiają: Piotr Mańkowski i Jacek Marczewski

osiemdziesiątych, chociażby legendarny już HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY. Znamienne jest to iż INFOCOM, który grę tę stworzył, obecnie zajmuje się przygodówkami multimedialnymi, jak wydany na kompakcie RETURN TO ZORK. Ergo, jeśli w ramy scenariusza dobrej tekstówki wstawimy grafikę, to otrzymamy dzisiejszą grę przygodową. W Stanach ludzie zaczynali grać na C-64, Apple II czy Acornie. Tymczasem w Polsce nowe zjawisko zaistniało przede wszystkim w postaci ilustrowanych gier tekstowych na ZX Spectrum.

Micz: A także rozbudowanych platformówek w stylu JET SET WILLY. Ech, to były dobre czasy.

Micz: Dobre jak i niepowtarzalne – to tak jak proces przechodzenia od etapu idealizmu do solidnego rzemiosła. W wielu prehistorycznych grach było po prostu „to coś".

User: Obaj siedzieliśmy przy nich godzinami, a przecież wszystkie te tytuły mieściły się w śladowych ilościach pamięci. Jakiegoż trzeba było artyzmu programistów, żeby wycisnąć z maszyny dosłownie wszystkie soki. Dla porównania, mniej więcej tyle zajmuje jeden obrazek ze współczesnych gier. A jak to się ma w dzisiejszych kobyłach?

Micz: Dzisiaj autor przygodówki mówi: chcę mieć w danej planszy dom...

User: Wiesz, rzeczywiście. Niektóre z tych starszych, wyraźnie pikslowatych postaci miały dużo więcej uroku od ich obecnych digitalizowanych odpowiedników. Pewnie – grafika musi iść do przodu, ale w pogoni za li tylko techniczną perfekcją nie wolno zapominać o duszy gry.

Micz: Jakoś właśnie nie mogę opędzić się od wrażenia, że ostatnio produkowane są głównie posiadające niewysoką miodność kompaktowe „cudeńka", albo konserwa taka jak RED HELL czy INHERIT THE EARTH, rzeczy które pięć lat temu pewnie by kogoś wzruszyły, ale w roku 1994 stanowią już tylko towar przeterminowany. Mamy przecież listopad...

...nicznego, spowodowanego rozwojem idei multimedia, gatunek próbuje po prostu odnaleźć swoją tożsamość. Onegdaj było to przejście z czystego tekstu do grafiki, obecnie gry wchodzą na nowy teren „dwukierunkowego" wysokiej jakości dźwięku (od i do komputera), oszołamiających możliwości graficznych (karty truecolor, akceleratory), wielokrotnie pojemniejszych nośników (tanie twarde dyski, kompakty) oraz wymyślnych urządzeń (joysticki Phoenix, Cyberman, itp). Wszystkie te elementy wręcz wymuszają rozwój, ale w jakim kierunku?

Micz: Twierdzę, że w mniej lub bardziej dosłownym sensie autorom

ACCESS

ACCESS chyba jako jedyny zwietrzył tak chodliwy dzisiaj motyw multimediów parę lat wcześniej, nim stał się on popularny, konsekwentnie idąc do końca obraną drogą. Filozofia firmy była prosta – dostarczyć graczowi produkt rozwinięty technologicznie, jednak bez wygórowanych wymagań sprzętowych. Gra MEAN STREETS spełniała te wymagania. Zawierała rewelacyjne jak na swój czas animowane sekwencje oraz syntezę mowy; wszystko to działało nawet na PC XT. Kolejne gry COUNTDOWN, MARTIAN MEMORANDUM oraz AMAZON GUARDIANS OF EDEN, choć różne w szczegółach trzymają linię programową firmy, wytwarzając pewien kanon.

Gry ACCESS osadzone są w bliższej bądź dalszej przyszłości. Oprawa graficzna składa się z digitalizowanych obrazków. Obowiązkowym elementem jest interaktywny dialog bohatera z innymi postaciami. Gracz widzi i słyszy swojego rozmówcę, który jest animowany tak, by jak najlepiej uzewnętrznić jego stany emocjonalne. Jeśli rozmowa przeprowadzona była właściwie, pojawiają się nowe możliwości. Sztandarową postacią gier firmy ACCESS jest prywatny detektyw Tex Murphy, który poza posiadaniem komputerka, przypomina raczej bohaterów czarnych kryminałów amerykańskich.

W ostatnich dniach listopada ukazała się nowa gra, nota bene mieszcząca się również w wyżej wymienionych ramach, pt. UNDER A KILLING MOON. Jej produkcja bardziej przypominała kręcenie kinowego przeboju, niż robienie tradycyjnej gry komputerowej.

COKTEL VISION

COKTEL VISION, mimo że aktualnie jest częścią SIERRY, zasługuje na osobne potraktowanie z powodu całkowicie niezależnej działalności, jakże różnej od masowej produkcji swojego protektora. Na początku lat dziewięćdziesiątych firma zaistniała po wydaniu FASCINATION, potem zaś rozpoczęła nowy rozdział po wypuszczeniu na rynek pierwszej części GOBLIIINS, która to seria zwłaszcza w Polsce święci duże triumfy.

Grę charakteryzował ogrom komediowych akcentów oraz przyjazny sterownik, pozwalający na nieutrudnioną możliwość wypróbowywania wszystkich przedmiotów. Wydane zostały potem dwie kolejne części, w trzeciej dodano animowane przerywniki oraz rozszerzono wielkość plansz, wprowadzając przesuw ekranu. W zapowiadanej na Gwiazdkę czwartej części pt. WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH (CD) będzie zaś grafika SVGA, masa dźwięku oraz stare sprawdzone tematy.

Interesującym eksperymentem COKTEL VISION stało się wypuszczenie na rynek INCA. Gra zawierała niewielką pulę zagadek, dotykała za to tematów zarezerwowanych dotąd jedynie dla Ericha von Danikena. Ta gałąź działalności firmy kontynuowana będzie przez VELTION (CD), kosmiczną przygodówkę o podobnej tematyce.

Firma ma też w swoim dorobku LOST IN TIME, kto wie, czy nie prekursora wielu gier kompaktowych, takich chociażby jak MYST. Na owych kilkunastu megabajtach sporo jest krótkich filmików, co z pewnością stanowi łakomy kąsek dla graczy nie posiadających CD-ROM. COKTEL VISION pracuje też nad THE LAST DYNASTY (CD), udowadniając tym samym, że nie chce być postrzegany jako producent wyłącznie gier zabawowo-infantylnych. Zaś przy okazji udowodni zapewne również, że nadal chce być producentem obdarzonym dużym wyczuciem gustów graczy.

INFOGRAMES

Kierowane przez Bruno Bonnela francuskie INFOGRAMES ma swą siedzibę w Lyonie, wydaje niewiele, ale za to same pierwszorzędne pozycje. Oprócz przygodówek, które stanowią dominującą gałąź produkcyjną, wypuszczane są pomniejsze gry zręcznościowe i sportowe. Francuzi szykują też aktualnie renderowany na stacji Silicon Graphics CHAOS CONTROL (CD).

INFOGRAMES na stałe zagnieździło się w umysłach graczy od momentu wydania w roku 1992 ETERNAM. Gra posiadała ciekawy sterownik, objawiający się w sposobie postrzegania przedmiotów za pomocą pojawiającej się linii biegnącej od oczu bohatera w kierunku najbliższego oznaczonego obiektu, program posiadał również wiele animowanych komiksowych przerywników. Najważniejszym było, że scenariusz ETERNAM był na swój sposób postmodernistyczny, nawiązywał i parodiował wiele dziedzin oraz aktualnych wydarzeń.

Na przełomie 1992/93 uderzył jak grom ALONE IN THE DARK, produkt całkowicie unikatowy, który zdaniem wielu otworzył przed grami dwudziesty pierwszy wiek. Niespotykany dotąd rodzaj grafiki i sposób widzenia akcji wówczas porażały swą odkrywczością, dziś znalazły już wielu naśladowców, takich jak BIOFORGE czy ECSTATICA.

Wysokie akcje INFOGRAMES podtrzymuje też wydany w połowie 1993 roku horror SHADOW OF THE COMET (objętość tego, jak i dwu wymienionych wcześniej produktów mieści się w przedziale 5-6 MB!), który jest o wiele bardziej mroczny niż seria ALONE IN THE DARK, a sterownikiem przypomina ETERNAM. Lada miesiąc pojawi się na rynku jego sequel zatytułowany PRISONER OF ICE. Przygotowywane są też dwie kolejne części IN THE DARK, w których statyczne widoki planów (co mogło szczególnie przeszkadzać podczas walki) zastąpione zostaną ruchomymi, by akcja stała się jeszcze bardziej realistyczna. Wszystko to powoduje, że niedługo znów będzie o INFOGRAMES głośno.

gier marzy się zbudowanie na ekranie monitora filmu. Występujące często dziś nieinteraktywne sekwencje animowane mogą jedynie mydlić oczy. Chodzi o samą ideę – śledzimy na ekranie dzieje pewnych osób, mogąc się dowolnie włączać w intrygę i zmieniać ich dalsze losy. Scenariusz nie jest linearny, z każdej sytuacji istnieje wiele różnych wyjść, a gracz staje się jednocześnie widzem-aktorem-reżyserem. Moim zdaniem, gdy przemysł growy będzie rozwijał się w dobrym kierunku, za kilka lat owa dziedzina zostanie wreszcie nobilitowana i człowiek zamiast iść do kina, będzie zakładał na głowę hełm i przez dwie godziny będzie brał udział w nad wyraz realistycznym rodzaju „filmu". Ale to jeszcze pieśń przyszłości.

User: Z drugiej strony czyż nie o to zawsze chodziło? O stworzenie graczowi zastępczego, wyimaginowanego świata, w którym mógłby się na jakiś czas całkowicie zatracić, zostawiając na boku problemy rzeczywistości. Rzekomym ideałem tego jest mitologiczna cyberprzestrzeń, która umożliwia pełną immersję. Ale przecież kierowanie losami bohaterów czy nieliniowość akcji nie są pomysłami nowymi. Rozwijają się tylko środki przekazu, które mają na celu coraz mocniejsze zaangażowanie wyobraźni. Paradoksalnie można to osiągnąć bardzo skromnymi metodami. Dla mnie arcydziełem tego rodzaju jest pozbawiona multimedialnych bajerów gra BLOODNET, która wyrwała mi z życiorysu szmat czasu, podobnie jak ETERNAM czy SHADOW OF THE COMET.

Micz: Dla mnie SHADOW OF THE COMET jest cały czas najlepszym horrorem w postaci gry komputerowej. Ugryzłem trochę książek Lovecrafta i uważam, że ludzie z INFOGRAMES bezbłędnie oddali to co się w nich dzieje. To dobrze, gdy autorzy gier opierają się o porządny materiał.

User: Taki materiał to fundament na którym autorzy gry budują swoje dzieło. Drugim ważnym elementem jest więc sposób przetworzenia materiału na dobry scenariusz.

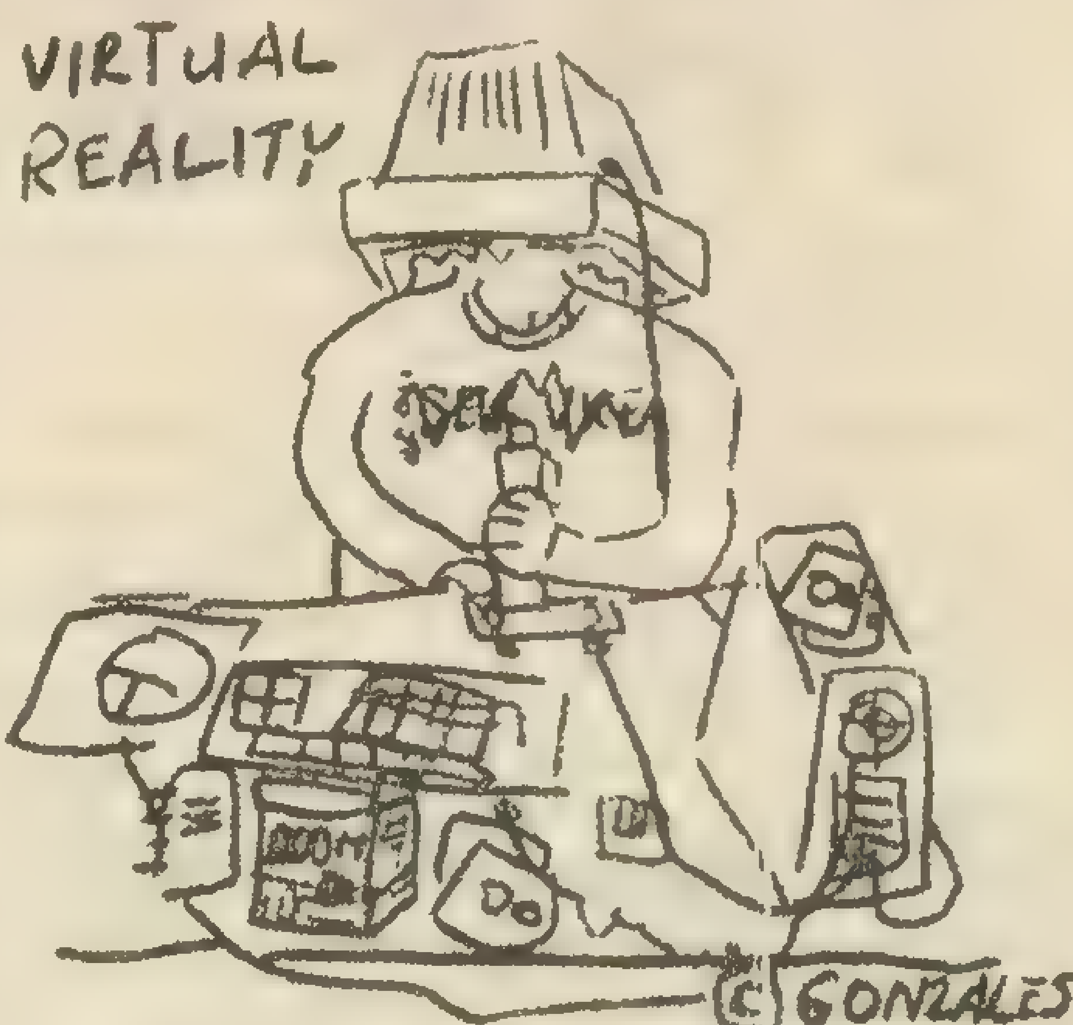
Micz: Czyli przede wszystkim pomysł. Bo co graficznie wyróżnia takie gry jak SIMON THE SORCERER i SECRET OF MONKEY ISLAND? Nic. Ale w tej drugiej większa jest pula dowcipów i zaskakujących sytuacji.

User: Przykro mi o tym mówić, ale LUCASARTS chyba stoczył się w kierunku zupełnej dziecinady. DAY OF THE TENTACLE i SAM'N'MAX są dobre dla przedszkolaków. Spójrz na te koślawe postacie, bazgrołowate fonty...

Micz: ...które denerwują poważnego człowieka, tak? No cóż, była też taka gra INSPECTOR GADGET, zdaje się że w nią kiedyś grałeś.

User: Dobra, dobra. Może jednak przejdźmy na jakiś ciekawszy temat. Szalenie modne są ostatnio gry na kompaktach. Przygodówek tam w zasadzie nie ma, a te nieliczne wzbudzają mieszane uczucia.

Micz: Nie trzeba lupy by zauważyć, że np. DRACULA UNLEASHED czy LABYRINTH OF TIME nie są przecież w stu procentach tym co chciałoby się nazwać przygodówką.



User: Póki co są to raczej miernie sklecone ze sobą digitalizowane animacje, które szumnie nazywa się interactive movies.

Micz: Dystrybutorzy obiecują tutaj rychły przełom; powstaną THE DIG, czy choćby I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM. Obie posiadać będą standardowy interfejs i sposób poruszania się – a oprócz tego co zwykle zobaczymy porcję filmików. Jeśli będą one stanowiły jedynie dodatek do samej gry, to w porządku.

User: Momencik, przecież wcześniej lansowałeś tezę jakoby główną ideą było zrobienie pełnometrażowego filmu?

Micz: Oczywiście, ale rozwój przygodówek biegnie i zawsze będzie biegł co najmniej dwoma torami, tradycyjnym i awangardowym. THE DIG mimo wszystko siedzi w tej pierwszej grupie, KILLING MOON stanowi zaś jakościową rewolucję.

User: UNDER A KILLING MOON jest bardzo rozreklamowany, bo ACCESS zdążył wypuścić działające demo swojej gry. Pamiętajmy jednak, że również SIERRA rości sobie pretensje do miana pioniera w tej dziedzinie gier. Mniej znana w Polsce PHANTASMAGORIA też wychodzi na czterech kompaktach, występuje w niej 20 aktorów, a scenariusz ma około 400 stron – może więc być tak samo dobra, a nawet lepsza od produkcji ACCESS. Prawdopodobne jest, że wszyscy wielcy producenci w końcu pójdą w ich ślady.

Micz: Można się jednak obawiać, czy to wszystko nie zmierza do ślepego zaułka. Mówiąc to chcę wyrazić, że nie mam ochoty grać w przyszłości w nową „odświeżoną" wersję domina, z kilkoma gigabajtami renderowanych animacji.

User: Bardziej męczące od samej gry byłoby przekładanie w czytniku np. trzydzieści kompaktów, ale bądźmy dobrej myśli. Zamiast narzekać na dzisiejsze buble, przypomnijmy lepiej twórców złotych lat gry przygodowej...

LUCASARTS

Mało jest w branży growej prekursorów tego kalibru co LUCASARTS. Firma, która towarzyszy graczom od połowy lat osiemdziesiątych, wydała dotychczas przygodówki: MANIAC MANSION, ZAK MC KRACKEN, LOOM, SECRET OF MONKEY ISLAND 1/2, INDIANA JONES 3/4, DAY OF THE TENTACLE, SAM AND MAX HIT THE ROAD. W planach wydawniczych znajdują się THE DIG (CD) oraz FULL THROTTLE (CD).

Kamieniem milowym w rozwoju nowoczesnych przygodówek był MANIAC MANSION, wydany najpierw w 1987 roku w wersji na C-64. Zapoczątkował coś zupełnie nowego i do dziś pozostaje jedną z najlepszych gier przygodowych, a to dlatego, że każdy zawarty w nim pomysł został później nieskończoną ilość razy powtórzony gdzie indziej, a także z powodu swojej wyjątkowości – niczego nie naśladował, niczego nie parodiował, był po prostu jak gdyby odrębną jednostką. Niedługo potem zaś pojawił się ZAK MC KRACKEN i pomysł podróżowania po świecie.

LUCASARTS kontynuując swoje pierwsze dokonania, objawił następnie znany chyba pod każdą szerokością geograficzną SECRET OF MONKEY ISLAND. Idąc za ciosem firma wydała w następnych latach kolejne przygodówki, które mimo iż już nie tak rewolucyjne, stanowią dziś klasykę gier. Większość z nich jest dziś wciąż wydawana w odnowionej wersji CD-ROM, tak jak magiczny LOOM, który posiada w nowym wydaniu grafikę VGA.

W ubiegłym roku LUCASARTS po wydaniu SAM AND MAX HIT THE ROAD zamilkło, jeśli chodzi o przygodówki. Na początku nowego roku pojawi się jednak THE DIG, który z powodu spielbergowskiego scenariusza oraz bajecznej grafiki predystynowany jest do zostania wielkim przebojem. Szef LUCASARTS Randy Komisar zapowiada, że jego firma cały czas wie co oznacza słowo miodność i nie zapomni o niej rzucając się w kompaktowy wir.

MICROPROSE

Firma znana jest raczej z dokładnych symulatorów czy rozbudowanych gier strategicznych, dlatego jej wejście na pole gier przygodowych w zeszłym roku było pewnym zaskoczeniem. MICROPROSE wydał kolejno RETURN OF THE PHANTOM, REX NEBULAR i DRAGONSPHERE, wszystkie te gry bazują na tym samym „engine", zresztą całkiem niezłym.

Charakterystyczną cechą przygodowych gier MICROPROSE jest sposób animacji postaci, wykonany techniką rotoskopingu. Dlatego ruchy są tak płynne, a bohaterowie wyglądają prawdziwie. Inna sprawa, że postaci jest raczej niewiele, co daje wrażenie pewnej pustki. Interfejs użytkownika przypomina ten z gier LUCASARTS i zawiera standardowy zestaw poleceń. Atmosfera gier jest zróżnicowana. PHANTOM jest grobowo poważny, REX NEBULAR to komedia, a DRAGONSPHERE zawiera oba elementy.

Dosyć odważnym krokiem było wypuszczenie awangardowej gry pt. BLOODNET. Gracze mają raczej utarte gusta, więc gra o specyficznej atmosferze, niezwykle rozbudowana i skomplikowana nie może liczyć na masowe, owacyjne przyjęcie. Dlatego też BLOODNET pozostał „cichym" wydarzeniem roku.

Na razie nie słychać nic o nowych zamierzeniach MICROPROSE, dotyczących gier przygodowych. Szkoda żeby firma poprzestała na udanym debiucie.

SIERRA FAMILY

SIERRA w połowie lat osiemdziesiątych rozpoczęła szaleństwo graficznych gier przygodowych. Prekursorem nowej mody był stworzony przez Robertę Williams legendarny już KING'S QUEST. Gra okazała się niesamowitym sukcesem i doczekała się jeszcze pięciu dalszych części! Z biegiem czasu pojawiły się całe serie QUEST'ów, z których najbardziej znane to POLICE QUEST, SPACE QUEST, HERO'S QUEST, QUEST FOR GLORY i ECO QUEST. Nie wolno pominąć również gier Ala Lowe'a, których bohaterem jest przekomiczny LARRY LAFFER, czy pojedynczych tytułów jak CONQUEST OF THE LONGBOW. Ogromne powodzenie rynkowe spowodowało, że firma wchłonęła najpierw DYNAMIX, później COKTEL VISION, jako części tzw. SIERRA FAMILY. DYNAMIX wydał kilka niezłych przygodówek, między innymi HEART OF CHINA oraz RISE OF THE DRAGON lecz zmienił, zdaje się definitywnie, profil działalności na symulatory. COKTEL VISION na tyle intensywnie zajmuje się grami przygodowymi, że omówiony będzie osobno.

Można zaryzykować stwierdzenie, że SIERRA wydała więcej przygodówek niż wszystkie inne firmy razem wzięte. Odbiło się to niestety na jakości produktów. W pewnym momencie dało się zauważyć iż gry są robione pośpiesznie, wręcz taśmowo. Ciosem dla wielu graczy było zrezygnowanie ze starego interfejsu tekstowego na rzecz uproszczonego, opartego na ikonach. Na szczęście SIERRA wzięła się w garść – poprawiła grafikę, fabułę i pomysłowość nowych gier. Efekty zmian widać w odgrzewkach starych przebojów, a także w nowych grach z postaciami jak FREDDY PHARKAS, GABRIEL KNIGHT czy LAURA BOW.

Obecnie SIERRA stara się utrzymać pozycję pioniera, tworząc multimedialną superprodukcję, pt. PHANTASMAGORIA, która zajmować będzie aż cztery kompakty! Zapowiadana jest również na przyszły rok kolejna, powstająca przy współpracy DISNEYA, część nieśmiertelnej gry KING'S QUEST oraz szósty już odcinek SPACE QUEST. Cała rodzina SIERRY ma na warsztacie, blisko ukończenia, przeszło trzynaście gier.

SAVEGAMER

Wszystko dobre, co się dobrze kończy! Niedługo upłyną ostatnie minuty bieżącego roku, jaki on był, każdy sam oceni najlepiej. W nowym, lepszym roku życzymy zatrzęsienia wspaniałych gier i jeszcze więcej poprawek do SG.

Nadeszła także pora na tę rubrykę, która zamyka się wraz z tym odcinkiem w klasycznej formie dekalogu. Kostia Jamow żegna się z wami — został powołany do armii, a na jego miejscu na razie jest wakat. Szukamy następcy.

Każdy bez bicia przyzna się, że miał kiedyś do czynienia ze szkołą. Tajemnicą poliszynela jest to, że w czasie styczności z tym bastionem dydaktyzmu od czasu do czasu ściągał. Problem nie jest nowy, borykali się z nim już starożytni. A przecież nowe pokolenia są coraz bardziej pomysłowe i od tamtego czasu zgromadzono już spory arsenał, mniej lub bardziej wyrafinowanych środków wspomagających. Jednym z nich jest tzw. gotowiec. Wiadomo o co chodzi, prawda? Przed klasówką z historii opracowujemy w domciu kilka możliwych tematów, zostawiając trochę wolnego miejsca u góry. Na sprawdzianie pracowicie piszemy sto razy, że Ala ma kota, potem oddajemy wcześniej spreparowane wypracowanie. Sposób jest wyjątkowo prymitywny, ale niejednemu uratował skórę.

Piszę to wszystko bynajmniej nie po to, żeby zachęcić do ściągania. Dlatego może od razu wyjaśnię. Moim zdaniem żeby móc ściągać trzeba coś wiedzieć, przy czym proporcja powinna być na korzyść materiału w głowie. Przypomina to wędrówkę po chwiejnym mostku linowym, w którym brakuje kilku desek. Mniejsze dziury można czasem przeskoczyć, w większe w końcu się wpada. No więc, wracając do sedna sprawy, piszę o tym, ponieważ jest wiele analogii z pewną subtelną metodą rozpracowywania gier.

Metoda: GOTOWIEC

1. Pod uwagę bierzemy gry, które są rozczłonkowane na grupy plików o pewnym rozszerzeniu.
2. Metodą prób i błędów, zgadywania czy jakąkolwiek inną ustalamy, które rozszerzenia są od plików z dźwiękiem, obrazkami lub animacjami.
3. Zamieniamy nazwami dwa pliki z jednej grupy.
4. Jeśli gra się nie sknoci, możemy zamieniać dalej.

Analogie nie są jednak zupełne. Co prawda SAVEGAMER'owy gotowiec też absolutnie nie rozwija, jest metodą doraźną i zależną od nadzorcy. Jeśli gra dobrze pilnuje swoich plików, to nie z tego kolego! Natomiast bardziej przypomina to sytuację, kiedy wszyscy piszą klasówkę, a ty podmieniasz swoje wypociny na pracę klasowego prymusa i oddajesz ją ze swoim nazwiskiem. GOTOWCA stosujemy wtedy, kiedy chcemy bez zbędnego wysiłku posłuchać wszystkich muzyczek, obejrzeć wszystkie animacje, itd. Warunkiem stosowalności jest to, by pliki były "samodzielne", tzn. zawierały wszystkie niezbędne informacje do ich użycia. Nie nadają się gry, w których te rzeczy zapisano np. w tablicy w głównym pliku wykonywalnym. Ale jak zwykle przy nowych metodach, najłatwiej jest zrozumieć na przykładzie.

Do naszych celów doskonale nadaje się fenomenalna zręcznościówka firmowana przez EPIC MEGAGAMES zatytułowana JAZZ JACK RABBIT. Gra jest dosyć prosta, bo wystarczy iść i strzelać (jak w większości zręcznościówek zresztą), wyróżnia się jednak doskonałą grafiką. Mnie najbardziej podobały się komiksowe animacje, dlatego też właśnie nimi się zajmiemy.

Tutaj mała uwaga techniczna, ja bawiłem się wersją shareware'ową. W wydaniu komercyjnym nie musi być koniecznie tak samo, ale prawdobnie będzie podobnie. Pliki z animacjami znajdujemy względnie łatwo po niedwuznacznych nazwach. Będą to wszystkie zbiory z rozszerzeniem .0SC. Dla ułatwienia wypisałem je poniżej

Plik:	Rozmiar:
BONUS.0SC	51.832
CHEAT.0SC	20.569
CONTINUE.0SC	57.609
END.0SC	3.207
ENDE1.0SC	52,860
ENDE2.0SC	109,317
ENDE3.0SC	839.912
ENDE4.0SC	624,680
ENDE5.0SC	64.209
ENDE6.0SC	1.935.909
ENDLEVEL.0SC	14.831
INSTRUCT.0SC	91.906
ORDER.0SC	166.819
STARTUP.0SC	123.360

Najłatwiej osiągalna jest animacja z instrukcjami (INSTRUCT.0SC). Żeby ją obejrzeć, wystarczy w menu głównym użyć odpowiednią opcję. Nieco trudniej jest obejrzeć np. kreskówki na końcu każdego etapu, wymaga to niezłej gimnastyki palców. Czasem lepiej jest poćwiczyć głowę. Zanim zaczniemy szaleć, zrób na wszelki wypadek kopię zapasową gry – inaczej możesz ją nieodwołalnie spaprać.

Sprawa jest prosta. Bierzemy plik ENDE6.0SC, czyli końcową animację szóstego etapu i zmieniamy jego nazwę na INSTRUCT.0SC, zapisując tym samym oryginalną zawartość tego ostatniego. Na szczęście gra tej małej kombinacji nie wykryje. Uruchom ją jak zwykle. Kiedy w menu głównym wybierzesz INSTRUCTIONS, pojawi się już nowa animacyjka. W podobny sposób można zrobić z resztą filmików. Grę sprowadzamy więc do roli rozbudowanej oglądarki.

Kluczem do powodzenia z GOTOWCEM jest eksperymentowanie. To się zresztą odnosi do wszystkich technik wymienionych w rubryce SAVEGAMER. Wielu potrafi wpisać podane poprawki, ale zraża się początkowymi niepowodzeniami przy robieniu własnych. Pamiętaj że paradoksalnie im częściej gra idzie w maliny, tym bliżej jesteś upragnionego celu.

Kostia Jamow

———

Przez SAVEGAMER'a przewinęło się sporo poprawek. Sprawdzenie czy istnieje zmiana do konkretnej gry i jej odszukanie może sprawiać pewne kłopoty. Dlatego też przedstawiamy poniżej spis zawartości całego dekalogu.

DOGFIGHT (PC)

W pliku DOGFIGHT.PLT znajdują się wszystkie informacje o pilotach. Poniższe zmiany dotyczą pierwszego pilota na liście.

Offset	Co	Wartość
2	pilot	00h – Active
		01h – KIA
62	ranga	00h – 2nd Lt
		01h – 1st Lt

Spis gier w SaveGamerze

PC

Tytuł gry:	Numer SS:
A-TRAIN	11
ACES OF THE PACIFIC	16
ALONE IN THE DARK	12,15
ALONE IN THE DARK 2	14,16
BATTLE COMMAND	18
BETRAYAL AT KRONDOR	18
BLOODNET	15
BLUE AND GRAY	13
CANNON FODDER	17
CENTURION	16
CIVILIZATION	16.17
COLORADO	19
COMANCHE	18,19
COMMANDER KEEN	12
DINOPARK TYCOON	13
DOGFIGHT	19
DOOM	10
DUNE 2	11,13,16
ELITE	15
ELVIRA	16
EYE OF THE BEHOLDER 2	12.15
F117A NIGHTHAWK	16
FASCINATION	13
FIRST SAMURAI	15
FURY OF THE FURRIES	15
GOBLINS 3	9
GUNSHIP 2000	15
HEXX	16
HIGHWAY FIGHTER	18
HISTORY LINE 1914-18	13
HORDE	15
INCREDIBLE MACHINE	16
IRON HELIX	16
ISHAR 2	9,19
JACK IN THE DARK	16
KNIGHTS OF THE SKY	16
LANDS OF LORE	19
LEGACY	9,18
LIGHTSPEED	15
LORD OF THE RINGS	15,17
MASTER OF ORION	15,18
MIGHT & MAGIC 5	12
MIGHT AND MAGIC 3	10
MORTAL KOMBAT	11
PINBALL FANTASIES	16,19
PIRATES GOLD	15
PRINCE OF PERSIA 2	11
PRIVATEER	14,15,16
RAPTOR	18
RAVENLOFT	14
RED BARON	16
REUNION	18
SCORCHED EARTH	13
SECRET AGENT	18
SID & AL INCREDIBLE TOONS	14
SIM FARM	18
SIMCITY	11
SIMCITY 2000	14.16,19
SOCCER KID	19
SPEEDBALL	16
STAR TREK – JUDGMENT RITES	11
STREET ROD 2	16
STRIKE COMMANDER	16
SUBWAR	16
SUPAPLEX	11
SYNDICATE	14
TFX	16,19
THEME PARK	19
TRAFFIC DEPARTMENT	19
TRANSARCTICA	16,19
TV SPORTS BASKETBALL	14
UFO ENEMY UNKNOWN	16.17,18,19
ULTIMA 8 PAGAN	19
ULTIMA UNDERWORLD	18
WARLORDS	19
WARLORDS 2	19
WARRIORS OF LEGENDS	10
WHERE IS... C. SANDIEGO?	12
WOLFENSTEIN 3D	15
X-WING	12
XENON 2 MEGABLAST	12,19
XWING	13,14,15

Amiga

Tytuł gry:	Numer SS
ABANDONED PLACES	18
BLACK CRYPT	19
BLADE OF DESTINY	18
CAPTIVE	18
CASTLES	18
CENTURION	17
DIGGERS	17
DUNE 2	15
EYE OF THE BEHOLDER 2	13
F-15 STRIKE EAGLE 2	19
F117A NIGHTHAWK	19
FURY OF THE FURRIES	19
GUNSHIP 2000	19
HEIMDALL 2	18
ISHAR	19
SETTLERS	18
SYNDICATE	19
TRANSARCTICA	19

02h	Captain
03h	Major
04h	Lt Col.
05h	Colonel
06h	Brigadier

Kampania	Samolot	Offset
WW1	Sopwith Camel	36
	Fokker Dr-1	38
WW2	Spitfire	40
	Me109	42
Korea	F-86 Sabre	44
	Mig-15	46
Wietnam	F-4 Phantom	48
	Mig-21	50
Falklandy	Sea Harrier	52
	Mirage	54
Syria	F-16	56
	Mig-23	58

Medale za ukończone misje
00h – nic
01h – Combat Gallantry Medal
02h – Air Medal
03h – Air Combat Valour Medal
04h – Distinguished Flying Cross
05h – Medal of Honour

Michał Błażyński, Poznań

THEME PARK (PC)

Edytujemy SG postaci *.G0
Offset:
10, 11, 12 – trzy bajty kasy (LSB MSB)
18, 19, 20 – trzy bajty stanu pożyczki (LSB MSB)

ULTIMA 8 PAGAN (PC)

Dobieramy się do pliku NPCDATA.DAT w katalogu GAMEDAT.
Offset:
185 – Strength (Siła)
186 – Dexterity (Zręczność)
187 – Intelligence (Inteligencja)
188 – Hit Points (Punkty życia)
230 – ***Mana***

Uwagi:
1. Najlepiej by twoim SG był drugi, czyli U8SAVE.001
2. Wpisuj wartości między (32h a 96h)
3. Współczynnik ARMOR jest obliczany z posiadanych broni i zbroi, dlatego go tu nie ma.

TRAFFIC DEPARTMENT (PC)

Wszelkie zmiany wprowadzamy do pliku TD.SAV
Offset:
0h – MISSIONS (ilość wykonanych misji) – należy wpisać 14h
1h – KILLS (ilość zabitych wrogów) – należy wpisać FFh

CreatorS, Raszyn

LANDS OF LORE (PC)

Każdy, kto kiedykolwiek zagłębił się w świecie tej gry, na pewno nieraz zetknął się z sytuacją, w której wskaźnik punktów magii i energii przypominał naleśnik rozjechany przez walec, posiadana broń nadawała się co najwyżej na wykałaczkę, a sakiewkę ze złotem można było przekręcić przez magiel. W takich momentach nie pozostaje nic innego jak zabrać się za plik _SAVE0xx.DAT

Pieniądze – offset 459h, 45Ah max FF 7Fh (32767), ale lepiej wpisać trochę mniej np. F4 7Eh (32500), żeby po znalezieniu gotówki nie przebić sobie licznika.

Inwentarz posiada 48 miejsc.

Miejsce	Offset
01	25Fh, 260h
02	261h, 262h
03	263h, 264h
04	265h, 266h
05	267h, 268h
06	269h, 26Ah
07	26Bh, 26Ch
08	26Dh, 26Eh
09	26Fh, 270h
10	271h, 272h
11	273h, 274h
12	275h, 276h
13	277h, 278h
14	279h, 27Ah
15	27Bh, 27Ch
16	27Dh, 27Eh
17	27Fh, 280h
18	281h, 282h
19	283h, 284h
20	285h, 286h
21	287h, 288h
22	289h, 28Ah
23	28Bh, 28Ch
24	28Dh, 28Eh
25	28Fh, 290h
26	291h, 292h
27	293h, 294h
28	295h, 296h
29	297h, 298h
30	299h, 29Ah
31	29Bh, 29Ch
32	29Dh, 29Eh
33	29Fh, 2A0h
34	2A1h, 2A2h
35	2A3h, 2A4h
36	2A5h, 2A6h
37	2A7h, 2A8h
38	2A9h, 2AAh
39	2ABh, 2ACh
40	2ADh, 2AEh
41	2AFh, 2B0h
42	2B1h, 2B2h
43	2B3h, 2B4h
44	2B5h, 2B6h
45	2B7h, 2B8h
46	2B9h, 2BAh
47	2BBh, 2BCh
48	2BDh, 2BEh

Zasięg liczbowy wszystkich przedmiotów, tj. broni, ubrania, czarów, itd. wynosi od 0000h do 00FFh (po odwróceniu FF00h), plus trzy przedmioty 0001h, 0101h, 0201h. Numery przedmiotów są różne w różnych etapach, ale korzystając z tabelki powyżej można łatwo „rozmnożyć" niektóre z nich.

Postać	Offsety	Energia	Magia	Wpisać
Ak'shel	40h-BFh	7Ah	7Eh	FFh
Michael	40h-BFh	7Ah	7Eh	FFh
Kieran	40h-BFh	7Ah	7Eh	FFh
Conrad	40h-BFh	7Ah	7Eh	FFh
Baccata	C0h-13Fh	FCh	100h	FFh
Lora	140h-1BFh	17Eh	182h	FFh
Paulson	140h-1BFh	17Eh	182h	FFh

Rzeczy osobiste rozmieszczone na poszczególnych częściach ciała:

Głowa	99h	1B1h	19Dh
Szyja	9Dh	11Fh	1A1h
Tors	9Bh	11Dh	19Fh
Nadgarstki	9Fh	121h	1A3h
Ręka prawa	91h	113h	195h
Ręka lewa	93h	115h	197h
Palce pr. ręki	A3h	117h	1A7h
Palce l. ręki	A5h	119h	1A9h
Nogi	A1h	123h	1A5h

Marcin „Baloo" Walewski, Tarnów

SOCCER KID (PC)

Zmian dokonujemy w pliku TAGNUTS.xxx. Ilość żyć jest zapisana pod offsetem 69 (45h). Maksymalna liczba jaką można tam wpisać to 99. Liczba "serduszek" (na początku każde życie składa się z 3 serc) jest pod offsetem 41 (29h). Maksymalna liczba serc to 5.

Mich[illegible]morowicz, Białystok

COLORADO (PC)

Gra tworzy SG o długości 600 bajtów o nazwie SOS.FIC.

Bajt	Co	Wstaw
2	energia	FFh
4	ilość prochu	64h
546	poz. 1 inwentarza	
552	poz. 2 inwentarza	
558	.	
564	.	
576	poz. 6 inwentarza	

Inwentarz (wszystkie wartości decymalnie)

Wartość	Co
01	Strzelba
02	Siekiera
03	Nóż
04	Beczka prochu
05	Fajka
06	Dziecko wodza
07	Srebrna kula
08	Order za odwagę
09	Bryła złota
10	Granat
16	Butelka energii
20	Róg z prochem
24	Naszyjnik
30	Skóra ze zwierzaka
33	Złoto

Paweł Kwiatkowski, Sandomierz

WARLORDS (PC)

Szperamy w pliku WARx.SAV. Poniżej podaję numery offsetów, pod którymi gra przechowuje pieniążki gracza. Największą wartością jaką można tam wpisać jest FF 7Fh, odpowiadająca 32767 sztuk złota.

Nazwa gracza	Offset
The Sirians	37,356-7
Storm Giants	37,376-7
Grey Dwarves	37,396-7
Orcs of Kor	37,416-7
Elvallie	37,436-7
The Selentines	37,456-7
Horse Lords	37,476-7
Lord Bane	37,496-7

Kosa, Starogard Gdański

WARLORDS 2 (PC)

Jeżeli chcemy zapewnić sobie stały dopływ gotówki, należy w plikach z rozszerzeniem .DAT (w katalogu SAVE) odszukać nazwę miasta, które ma dawać ogromne dochody. Następnie 38 bajtów za jego pierwszą literą wpisać FFh, co da 255 GP zysku po każdej turze. Jeśli wolicie bardziej konwencjonalne metody, to stan kasy jest zapisany pod offset 473.

Tomek Lutelmowski, Warszawa

XENON 2 MEGABLAST (PC)

Należy wziąć na warsztat XENON2.EXE i zmienić wartości od: OFFSET 1C600h-1C631h na 00. Wszystko teraz kosztuje 0 pieniędzy. OFFSET 02 na 70, 4729h-472Ch na 90. Koniec problemu z życiami. Energia się kończy ale życia nie.

Maciek Ratowski, Tarnów

SYNDICATE (Amiga)

Do pracy można wykorzystać program FileMaster 1.11 lub edytor Disc X 2.2. Nagraj grę zaraz po rozpoczęciu, czyli ze stanem kasy $30.000. SG znajdują się na drugim dysku w katalogu SAVE.

Aby zwiększyć kasę, szukamy od offset $000/0 do $003/3 i zmieniamy ciąg bajtów 00 00 75 30h na 3B 9A C9 FFh. Tę samą czynność powtarzamy od offset $014/20 do $017/23. Lepiej jest nie wpisywać wiekszych wartości niż podana, gdyż może to spowodować sknocenie się licznika.

GUNSHIP 2000 (Amiga)

Grzebiemy w pliku ROSTER.DAT, który znajduje się na drugim dysku. Liczbę misji możemy zmienić pod offset $073/115, np. wpisując wartość 30 (1Eh). Jeżeli wpiszesz zbyt dużą wartość skończysz na przedwczesnej emeryturze! Punkty uzyskane w grze znajdziesz od offset $075/117 do offset $077/119. Zaszalej i wpisz wartość FF FF FFh.

X-ray Braderz, Łódź

F-15 II (Amiga)

Modyfikacje trzeba wykonać w pliku HALLFAME na dysku F15II(GAME). Bajty oznaczone numerami w kolejności 1-4 zawierają informację o całkowitej liczbie punktów. Wprowadź 3B9ACA00h by mieć miliard punktów. Bajty 5-6 to punkty za najlepiej wykonaną misje. Wpisz 2710h by mieć 10,000 punktów. Bajty 7-9 podczas całej pracy wydają się mieć wartość zero. Bajt 8 to dane o randze pilota, można wpisać:

00h	2nd Lieutenant
01h	1st Lieutenant
02h	Captain
03h	Major
04h	Lt Colonel
05h	Colonel
06h	General

Bajt 10 to informacje o medalach, wpisz zsumowaną wartość:

00h	bez medalu
01h	Airforce Commendation Medal
02h	Distinguished Flying Cross
04h	Silver Star
08h	Airforce Cross
10h	Congressional Medal of Honour

Rafał Kwaczała, Trzebinia

UFO ENEMY UNKNOWN (PC)

Rozpracowanie zawartości pliku SOLDIER.DAT. Cechy żołnierzy składają się z dwóch adresów. Pierwszy obrazuje ile mamy punktów na początku gry, drugi przedstawia punkty dodatkowe jako bonus. Gra sumuje zawartość tych dwóch adresów (na następnej stronie).

Mariusz Rewkowski, Piotr Sadzikowski, Szczecin

UFO ENEMY UNKNOWN (PC)

Jak zwykle życiowe problemy z kasą, Elerium 115, UFO Navigation, UFO Power Source, Alien Aloys, żołnierze wolni, słabi, mało wytrzymali i zezole.

UFO ENEMY UNKNOWN

Cechy jednostek:

Soldier	Time Units	Stamina	Health	Reactions	Wartość
1	2Ah i 35h	2Bh i 36h	2Ch i 37h	2Dh i 38h	50h i 50h
2	6Eh i 79h	6Fh i 7Ah	70h i 7Bh	71h i 7Ch	50h i 50h
3	B2h i BDh	B3h i BEh	B4h i BFh	B5h i C0h	50h i 50h
4	F6h i 101h	F7h i 102h	F8h i 103h	F9h i 104h	50h i 50h
5	13Ah i 145h	13Bh i 146h	13Ch i 147h	13Dh i 148h	50h i 50h
6	17Eh i 189h	17Fh i 18Ah	180h i 18Bh	181h i 18Ch	50h i 50h
7	1C2h i 1CDh	1C3h i 1CEh	1C4h i 1CFh	1C5h i 1D0h	50h i 50h
8	206h i 211h	207h i 212h	208h i 213h	209h i 214h	50h i 50h

Dalsze cechy:

Soldier	Fireing Acc.	Throwing Acc.	Strength	Wartość
1	2Eh i 39h	2Fh i 3Ah	30h i 3Bh	50h i 50h
2	72h i 7Dh	73h i 7Eh	74h i 7Fh	50h i 50h
3	B6h i C1h	B7h i C2h	B8h i C3h	50h i 50h
4	FAh i 105h	FBh i 106h	FCh i 107h	50h i 50h
5	13Eh i 149h	13Fh i 14Ah	140h i 14Bh	50h i 50h
6	182h i 18Dh	183h i 18Eh	184h i 18Fh	50h i 50h
7	1C6h i 1D1h	1C7h i 1D2h	1C8h i 1D3h	50h i 50h
8	20Ah i 215h	20Bh i 216h	20Ch i 217h	50h i 50h

Dalsze cechy:

Soldier	Rank	Wartość	Armour	Wartość
1	0h	5h	3Eh	3h
2	44h	5h	82h	3h
3	88h	5h	C6h	3h
4	CCh	5h	10Ah	3h
5	110h	5h	14Eh	3h
6	154h	5h	192h	3h
7	198h	5h	1D6h	3h
8	1DCh	5h	21Ah	3h

Możliwe wartości stopnia żołnierza, kolumna Rank:

00h	Rookie
01h	Squaddie
02h	Sergeant
03h	Captain
04h	Colonel
05h	Commander

Możliwe wartości pancerza żołnierza, kolumna Armor:

00h	None
01h	Personal Armour
02h	Power Suit
03h	Flying Suit

Zapisujemy stan gry, spisujemy ilość zielonych. Po wyjściu z programu edytujemy plik LIGLOB.DAT w katalogu GAME. Ilość kasy przeliczamy na wartość szesnastkową i szukamy (młodszy bajt, starszy bajt) w SG. Wartość zmieniamy na 00CA9A3Bh, dostając $1,000,000,000.

Należy teraz stworzyć nową bazę, przetransferować do niej 55 (37h) z każdej rzeczy, której chcesz mieć dużo (z wyjątkiem żołnierzy). Zmieniamy ten sam plik jak poprzednio. Szukamy 37h i zmieniamy na 1027h (młodszy bajt, starszy bajt). Wszystkiego jest już pod dostatkiem.

W sprawie żołnierzy możemy sztucznie podtrenować wszystko oprócz BRAVERY. Na początek spisujemy dane naszych pupilków. Następnie edytujemy plik SOLDIER.DAT w katalogu GAME. Zamieniamy dane na liczby szesnastkowe, wyszukujemy je i zmieniamy na FFh. Mamy oddział Terminatorów!

Piotr „JOKER" Kalita, Koluszki

TFX (PC)

Gdy nasz pilot został zabity, przechwycony itp., a nie mamy zapasowej kopii SG możemy przeprowadzic reanimację. Edytujemy interesujący nas SG i wartości znajdujące się pod offset 79 i 115 zamieniamy na 00h. Po dokonaniu tych poprawek możemy powrócić do gry, jednak już od następnej misji. Aby temu zaradzić wartość pod offset 175 zamieniamy na 0Ah. Możliwe są także inne zmiany:

offset:
63 – stopień wojskowy
od 67 do 70 – ilość punktów
71 – zestrzelone samoloty
75 – zestrzelone cele naziemne
83 – ilość kompletnych misji (nie wpływa na faktyczny stan gry)
87 – ilość wylatanych godzin

Przy dokonywaniu zmian pamiętajcie o starszeństwie bajtów

Michał Wasilewski, Łódź

TRANSARCTICA (PC)

Zaczynając grę z 2500 kg węgla i 500 kg antracytu nie jest łatwo dorobić się fortuny. Aby ułatwić sobie życie niezbędna jest drobna korekta.

Bajty pod offset 18, 19, 20, 21 odzwierciedlają zawartość węglarki. Zmiana oryginalnych wartości na np. [75 30 75 30] pozwoli jaśniej spojrzeć w przyszłość.

Wojtek Węgrzynowski, Staszów

SIMCITY 2000 (PC)

Przed przystąpieniem do szperania trzeba oczywiście nagrać jakiś SG. Stan naszego portfela zaczyna się od offsetu 41 (29h). Zmieniamy dwa kolejne bajty na FFh i mamy okrąglutkie 65535 dolarów.

PINBALL FANTASIES (PC)

Poprawka do tej gry jest trochę innego rodzaju. Chodzi tu bowiem o kody, które można użyć podczas zabawy. Wystarczy rzucić okiem do pliku TABLE4.PRG pod offset 1A3DFh. Od wyrazu JOHAN zaczynają się kody, które wpisujemy z klawiatury przed opcją wyboru graczy.

Maciej „Asphyx" Kuczara, Kraków

ISHAR 2 (PC)

Wszystkie wartości są w systemie szesnastkowym. Jeżeli jest podane 5 offsetów po kolei, to oznaczają one zmiany dla kolejnych postaci z pięciu możliwych.

Energia
Vitality: 997 do 1005 co 2 – zamiana na FFh
Physical: 52E, 52F, 530, 531, 532 – zamiana na 64h
Physical: 529, 52A, 52B, 52C, 52D – zamiana na 64h

Gotówka
1007 do 1015 co 2 – zamiana na FFh

Mapy
25, 27, 29, 2B – zamiana na 01h

Level
50B, 50C, 50D, 50E, 50F – zamiana na 64h

Zawód
4FC, 4FD, 4FE, 4FF, 500 – zamiana na 64h

Rasa
503, 504, 505, 506, 507 – zamiana na 64h

Charakterystyka
Strength: 510, 511, 512, 513, 514 – zamiana na 64h
Constitution: 515, 516, 517, 518, 519 – zamiana na 14h
Agility: 51A, 51B, 51C, 51D, 51E – zamiana na 64h
Wisdom: 51F, 520, 521, 522, 523 – zamiana na 64h
Intelligence: 524, 525, 526, 527, 528 – zamiana na 64h
Arms 1 handed: 1D7A, 1D7B, 1D7C, 1D7D, 1D7E – zamiana na 64h
Arms 2 handed: 1D7F, 1D80, 1D81, 1D82, 1D83 – zamiana na 64h
Throwing: 1D84, 1D85, 1D86, 1D87, 1D88 – zamiana na 64h
Shooting: 1D89, 1D8A, 1D8B, 1D8C, 1D8D – zamiana na 64h
Lock-picking: 1D8E, 1D8F, 1D90, 1D91, 1D92 – zamiana na 64h
Perception: 1D93, 1D94, 1D95, 1D96, 1D97 – zamiana na 64h
First aid : 1E31, 1D32, 1D33, 1D34, 1D35 – zamiana na 64h

Mordy
Zamiana 5C4, 5C5, 5C6, 5C7, 5C8 – na np. 01 i mamy buźki ZUBARANA

Ruchy
Niezależnie czy przed nami stoi ściana, czy coś innego:
3 – zwiększyć wartość o 1 – 1 ruch na WSCHÓD
3 – zmniejszyć o 1 – 1 ruch na ZACHÓD
5 – zwiększyć o 1 – 1 ruch na POŁUDNIE
5 – zmniejszyć o 1 – 1 ruch na PÓŁNOC

Grzegorz Sposób, Rafał Zawadzki

COMANCHE (PC)

Rozpakuj plik COMANCHE.EXE używając UNLZEXE, TRON lub czegoś działającego w ten sam sposób. Uruchom jakiś edytor hexadecymalny (np. DISKEDIT.EXE z Norton Utilities) i weź pod lupę rozpakowany plik. Znajdź słowo „heat" i w bajcie poprzedzającym to słowo wpisz dużą literę „C", tak by powstało słowo „Cheat". Zapisz zmiany i uruchom grę. W czasie gry w menu masz opcję CHEAT, a pod tym naprawa uszkodzeń i uzupełnianie paliwa oraz broni. UWAGA!

Jeśli nie rozpakujesz pliku COMANCHE.EXE przed dokonaniem zmiany (a da się to zrobić), schrzani się grafika menu w grze.

Michał „Korbicz" Korba, Płock

BLACK CRYPT (Amiga)

Dane każdej postaci zapisane są na dysku GAMESAVE w zbiorach CHARACTERSA i CHARACTERSB. Najlepiej utwórz nową drużynę tak, aby wszystkie cechy każdej postaci (siła, inteligencja, mądrość, zręczność, kondycja) były ustawione na 15. Nagraj skład drużyny jako grę A.

Teraz uruchom program DiskX (ja używałem wersji 2.2a). Aby zwiększyć cechy jakiejś postaci odszukaj na dysku GAMESAVE opcją FIND jej imię. Niedaleko za imieniem powinno być:

01h, 00h, 00h, 00h, 08h, 08h, 0Fh, 0Fh, 0Fh, 0Fh, 0Fh

Jedynka określa poziom postaci. Dwie ósemki określają zdolności obronne, a piętnastki to siła, inteligencja, mądrość, zręczność, kondycja. Wszystkie możesz pozmieniać przez MODYFY na odpowiadające Ci wielkości. Tak też zrób z pozostałymi postaciami (odszukaj ich imiona przez FIND). UWAGA! Pamiętaj, aby po wprowadzonych zmianach użyć WRITE.

Paweł Czerwiński, Dzierżoniów

FURY OF THE FURRIES (Amiga)

W wersji na Amigę stan gry jest przechowywany na drugim dysku, w katalogu DAT pod nazwą GAMEDAT.BIN. Plik ten zawiera jedynie 28 bajtów i posiada dwa interesujące nas offsety. Pracujemy używając programu DISKMON PRO:

0000 **0023 0004** 0000 0000 0000 0000 0000
0000 00A2 0072 008C 005A 0000 0000 0000

Możliwe jest nagranie czterech SG. Zaznaczone wartości dotyczą stanu gry A.

Gra posiada 10 etapów, każdy po 10 leveli a ostatni etap ma jeden level. W sumie jest więc 91 plansz. Pierwsza zakreślona wartość to numer levelu. Jest ona maksymalnie o 10 mniejsza od najwyższego levelu, czyli wynosi 81. Wartość tę trzeba zmienić na hex, podobnie jak resztę liczb, które podaję w systemie dziesiętnym. Najniższa wartość to 6.

UWAGA! Pamiętajcie że stan gry można nagrywać tylko co 5 plansz. Tak więc np. wpisanie wartości 21h (czyli 33) co odpowiada 3 levelowi 4 etapu nie ma sensu, gdyż gra i tak rozpocznie się od 1 levelu tego etapu.

Rafał „OKO" Jaros, Sławek „IRA" Juszczak, Bytom

TRANSARCTICA (Amiga)

Zdecydowaną trudnością w rozwinięciu kariery agenta walczącego o Słońce jest początkowy brak gotówki. Aby temu zaradzić zmieniamy wartości znajdujące się w pliku [NAZWA.SAV] o offsecie 12h-13h na żądane. Należy pamiętać, że górną granicę zmiany ustala ilość posiadanych tendrów. Maksymalnie może ich być sześć, każdy o pojemności 5000. Tak więc możemy tu umieścić maksymalnie wartość 7530h (30000 dziesiętnie). Nie należy zapominać jednak, że

Redakcja nie ponosi odpowiedzialno´ci z tytułu błędnie lub nieczytelnie wypełnionych przekazów.
W przypadku wszelkich wątpliwo´ci prosimy dzwonić do redakcji (0 22) 201-261 w. 550 lub fax (0 22) 209-309

Nr karty (listy) doręczeń

Dzień nadejścia

Awizowano

dnia .... 1994 r.

Podpis

Notatka doręczyciela

Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem

dnia .... 1994 r.

Podpis odbiorcy

Znamiona dowodu tożsamości

rodzaj dowodu Nr ....

wydany przez ....

.... dn. ...... m-c ...... 19.......... r.

miejsce i data wydania

Dzień wypłaty

Nr księgi wypł. przekazów

Podpis wypłac.

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji

ARCHIWALIA kupon aktualny do 20 GRUDNIA

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

1 brak 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.

W przypadku zamawiania większej ilo´ci egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

UWAGI:

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.

Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

Jest nas razem ☐ chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

Starannie przechowywać – dowód nadania przekazu

ARCHIWALIA kupon aktualny do 20 GRUDNIA

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

1 brak 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.

W przypadku zamawiania większej ilo´ci egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

UWAGI:

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.

Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

Jest nas razem ☐ chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak to jest wydrukowane na załączonym przekazie. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów z KGB lub odbitek xero. Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony czarnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać na stronie czerwonej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. W przypadku zamawiania archiwaliów, **NALEŻY DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI** wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-22) 201-261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

ZACHĘCAMY TEŻ DO KUPOWANIA ARCHIWALIÓW OSOBIŚCIE W REDAKCJI – Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.

PRENUMERATA

Prenumerata może zostać zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Cena SECRET SERVICE w prenumeracie jest stała i zabezpiecza przed ewentualnymi podwyżkami podczas jej trwania.

W prenumeracie taniej niż w kiosku – numer kosztuje 20 tys. zł, w tym koszty przesyłki pocztowej.

ceny prenumeraty

3 miesiące	– 60.000,-
6 miesięcy	– 120.000,-
9 miesięcy	– 180.000,-
12 miesięcy	– 240.000,-

UWAGA! Naklejka adresowa na kopercie z prenumeratą zawiera informacje o: numerze indentyfikacyjnym czytelnika (prosimy podawać przy przedłużaniu prenumeraty), numerze pisma, na którym skończy się prenumerata oraz liczbie zamawianych egzemplarzy.

ARCHIWALIA

Kupon należy wypełnić wg poniższych cen, koniecznie z doliczeniem kosztów przesyłki, które zależą od liczby zamawianych numerów.

Nr	cena
1	60 tys. *)
2	brak!
3	40 tys.
4	20 tys.
5	30 tys.
6	8 tys.
7	8 tys.
8	12 tys.
9	12 tys.
10	12 tys.
11	12 tys.
12	12 tys.
13	12 tys.
14	12 tys.
15	12 tys.
16	16 tys.
17	16 tys.

	■ CENY NORMALNE	■ CENY ŚWIĄTECZNE	
Pakiet (1 i od 3 do 17)	– 230 tys.	200 tys.	ceny świąteczne
zestaw 1 (1+3)	– 90 tys.	80 tys.	tylko do 20 grud-
zestaw 2 (od 4 do 17)	– 135 tys.	105 tys.	nia 1994 r.
zestaw 3 (od 4 do 7)	– 60 tys.	50 tys.	Nie przegap
zestaw 4 (od 8 do 17)	– 95 tys.	55 tys.	szansy zamó-
dwa dowolne od 6 do 17	– 20 tys.	15 tys.	wienia większej
trzy dowolne od 6 do 17	– 30 tys.	20 tys.	liczby archiwal-
cztery dowolne od 6 do 17	– 40 tys.	25 tys.	nych numerów.

*) numer czarno-biały + gratis koszulka firmowa jako rekompensata za brak koloru

■ **KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!**

za 1 szt.– 5 tys.
za 2 szt. – 6 tys.
od 3 do 5 szt. – 7.5 tys.
od 5 do 9 szt. – 9 tys.
powyżej 10 szt – 10 tys.

oprócz pieniędzy (lignitu) tendry przewożą też paliwo dodatkowe – antracyt, a ich łączna ilość nie może przekroczyć tejże granicy. Tak więc pod powyższym adresem wpisujemy wartość mniejszą (np. 6590h - 26000 dziesiętnie) i uzupełniamy do pełna antracytem (offset 14h-15h, wartość 0FA0h; dziesiętnie 4000)

PooH, Warszawa

ISHAR (Amiga)

Krótko mówiąc potrzebne są tu pieniądze. Niestety są one kodowane w SG, w nieco dziwny sposób, w każdym razie trzeba zrobić co następuje. Zmień zawartość bajtów pod offsetami 478, 479 na wartość 00A2h, a pod offsetami 3993, 3994 na 0343h, w wyniku czego otrzymasz 162,385 sztuk złotych monet u pierwszej postaci. W razie potrzeby możemy obdarować inne postacie już podczas gry.

Jeszcze zmieńmy ważniejsze cechy naszych bohaterów, wszędzie wpisujemy np. FFh

VITALITY (energia życiowa)

Postać	Offset
1	469
2	471
3	473
4	475
5	477

STRENGTH (siła)

Postać	Offset
1	743
2	744
3	745
4	746
5	747

Arkadiusz Jęch, Jarocin

F117A NIGHTHAWK (Amiga)

Obiektem naszych zainteresowań jest plik ROSTER.FIL, odszukaj w nim swoje nazwisko. Bajt 32 licząc od pierwszej litery nazwiska to stopień wojskowy. Możesz tam wbić następujące wartości:

00 – 2nd Lieutenant
01 – 1st Lieutenant
02 – Captain
03 – Major
04 – Lt Colonel
05 – Colonel
06 – General

Bajty 33, 35, 37, 39, 41, 43 licząc w ten sam sposób, zawierają medale. Można tu wpisać od 00-09. Bajty 44 i 45 to punkty za najlepiej wykonaną misję. Bajty 46-47 to punkty za ostatnią misję. Bajty 50 i 51 to sumaryczna ilość punktów. Wreszcie bajt 53 to ilość wykonanych misji (np. 63h równa się 99 misji).

Robert „SOŁA" Wesołowski, Starachowice

Uwaga: Części zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą tuszowego odcisku stempla.

PRZEKAZ POCZTOWY na zł

ProScript Sp. z o.o.
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa

Wiem, że tylko staranne, czytelne wypełnienie przekazu gwarantuje sprawne i bezawaryjne otrzymywanie Secret Service

Odcinek dla adresata

Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)

Staranie przechowywać

ZAPOWIEDZI

Za oknem mróz, a w światku gier wreszcie coś drgnęło. Na rynek trafiło wiele z zapowiadanych od dawna tytułów, producenci obiecują już następne. A tak w ogóle — wszystkim życzę, by w przedświątecznym pośpiechu zdołali znaleźć choć chwilę czasu na relaks przy komputerze.

ACCOLADE

W LIVE ACTION FOOTBALL (CD), grze opowiadającej o zawodowej lidze futbolu amerykańskiego, zostajesz trenerem drużyny. Program zawiera mnóstwo filmów – do zdjęć pozował jeden z uniwersyteckich zespołów, którego zawodnicy zostali uchwyceni we wszystkich niezbędnych sytuacjach. Przypomnijmy, że ACCOLADE wie jak robić gry o tej tematyce, wcześniej był przecież UNNECESSARY ROUGHNESS.

DOMARK

Firma sposobi się do zaprezentowania przygodówki CERBERUS (CD). Przybywasz na pokład stacji kosmicznej na pogrzeb zamordowanego w tajemniczych okolicznościach syna. Potem postanawiasz rozpocząć śledztwo na własną rękę. Program posiada grafikę SVGA, renderowaną grafikę animowanych przerywników oraz ponoć bardzo rozwiniętą interakcję pomiędzy występującymi charakterami.

ELITE

Zręcznościowy projekt VIRTUOSO (CD) cechują digitalizowane sylwetki aktorów i engine 3D, czyli akcja widziana oczami bohatera. Wcielasz się w postać rockowego gwiazdora, który zmuszony jest czmyhać z otaczającego go pełnego niegodziwości świata. Ucieka w wirtualne krainy, gdzie czekają na niego bestie i serie pułapek. Gra klimatem przypomina LEGACY, tyle, że będzie mniej skomplikowana.

NOVALOGIC

Można sądzić, że NOVALOGIC się rozkręciła – po premierze ARMORED FIST, rozpoczyna już pracę nad kolejnym przedsięwzięciem, symulatorem HARD WIRED. Styl gry kojarzony jest z takimi pojęciami jak Cyberpunk czy Dark Future. Jesteś szmuglerem, któremu nie robi różnicy czy handluje towarem żywym, bronią, dokumentami rządowymi czy narkotykami. Przesyłki dowozisz statkiem kosmicznym, zmagając się w przestrzeni z hordą przemytników i nasłanych ci na kark egzekutorów. Modele pojazdów wyglądają piekielnie realistycznie.

ROCKET SCIENCE

Warto zwrócić uwagę na tę powstałą niedawno amerykańską firmę. Nie ma jeszcze na koncie żadnej gry, ale dysponuje znaczącym potencjałem ludzkim. Wśród owej plejady talentów znajdują się holywoodzki pomysłodawca Ron Cobb („Otchłań", „Prawdziwe Kłamstwa"), scenarzysta Mike Backes („Wschodzące Słońce") czy Brian Moriaty, autor dawnej gry LUCASARTS – LOOM. Zwiastunem ekspansji ROCKET SCIENCE są zapowiadane dwa tytuły: LOADSTAR (CD) oraz CADILLACS AND DINOSAURS (CD), które reklamuje się jako „multimedialne przygody".

SENSIBLE SOFTWARE

Wielu z was być może już to wie: niedługo światło dzienne ujrzy CANNON FODDER 2: THE SEQUEL TO CANNON FODDER (tak dokładnie brzmi oryginalny tytuł!). Firma znana z dużego poczucia humoru obiecuje masę nowych poziomów jak i wymyślny zestaw przeciwników.

TEAM 17

Zespół dobrze znany zwłaszcza Amigowcom, wydaje grę ALL TERRAIN RACER. Do wyboru 36 tras, po których poruszamy się w rajdowym wozie, omijając zaparkowane w poprzek drogi TIR-y i uważając na rozmaite dziury i nierówności terenu. Nie pozostaniesz bezbronny – otoczeniu jak i przeciwnikom będziesz mógł aplikować np. samonaprowadzające rakiety. Na ekranie mnóstwo ruchu i eksplozji.

Lada dzień również i posiadacze Pecetów otrzymają do rąk znany przebój ULTIMATE BODY BLOWS. Występować będzie aż 21 postaci, wliczając bogów żywiołów czy jak zwykle sprawnych wychowanków japońskiej szkoły ninja. Dla nie lubiących walczyć w pojedynkę TEAM 17 przygotował opcję pozwalającą po podłączeniu dwóch joyów zmagać się razem przeciwko szeregom wrogów.

WESTWOOD

Jeszcze w tym roku na rynku pojawi się KYRANDIA 3: MALCOM'S REVENGE (CD). Jak pamiętamy, zakończenie części drugiej sugerowało, że błazen Malcolm bliski jest powrotu do zdrowia, teraz przypuszczenia się sprawdzają. Gra zawiera renderowane animacje i sporo digitalizowanej mowy.

Pietia Miczowicz

TAI CHI TORTOISE

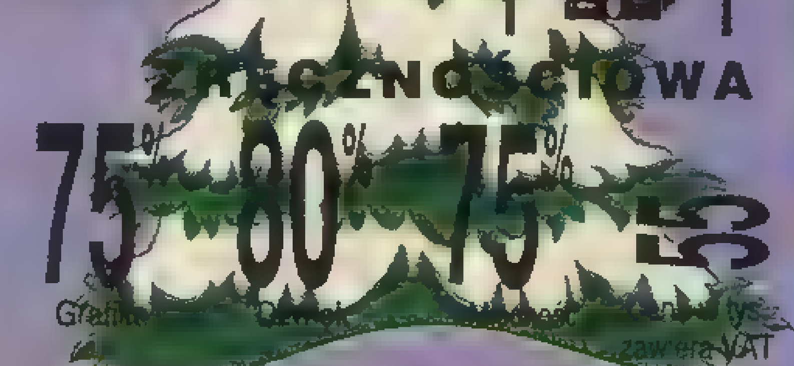
Pancerne żółwie z południowych stron atolu Tortowego już dawno poznały tajniki starożytnej chińskiej sztuki walki Tai-Chi. Podstawą jest odpowiednia dieta, oparta głównie na sałacie i jej przetworach. Szczególnie skuteczne okazała się grubolistna odmiana wyhodowana w okolicach Czarnobyla, która poza tężyzną fizyczną, dostarcza też częściowo dar jasnowidzenia.



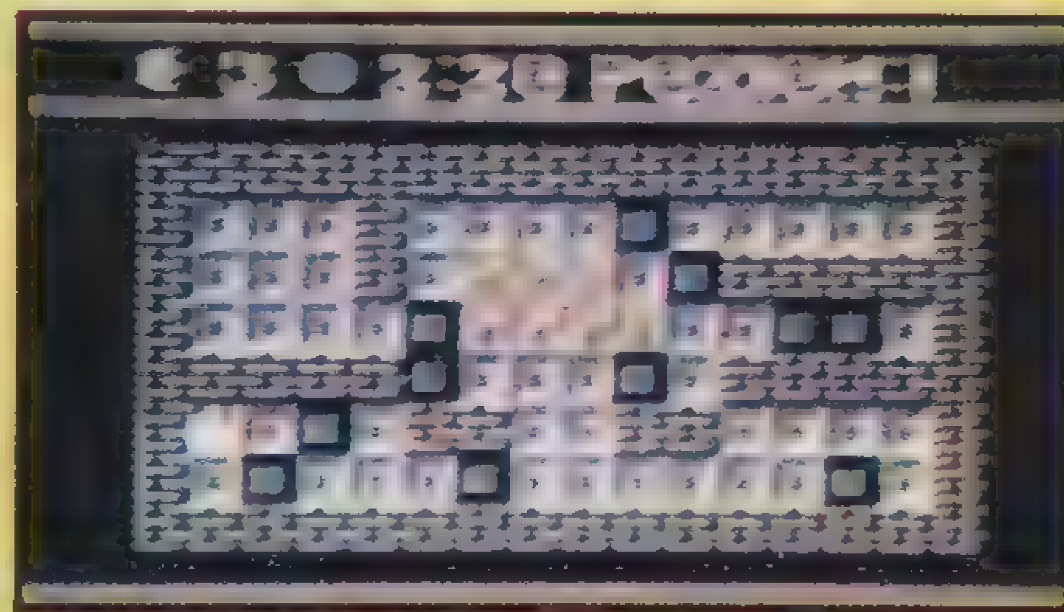
Ostatnim spektakularnym sukcesem żółwi było pojmanie złego Hannigana, który kradł w Londynie papużki faliste. Zaraz potem przyszło kolejne zlecenie, a mianowicie odnalezienie Vincenta Ratatovi – złodzieja obrazu „Mona Lisa" z paryskiego Luwru. Zaraz po zrabowaniu tego cennego eksponatu, Ratatovi zbiegł i ukrył się w kanałach pod Paryżem.

Federacja żółwi wyłoniła najzdolniejszego osobnika, który został wpuszczony do kanałów i musi schwytać złodzieja, a zarazem odzyskać obraz. Mieszkańcy kanałów – zarówno szczury jak i kloszardzi – nie są zbyt przyjaźnie nastawieni do ingerencji przedstawiciela organów ścigania na ich terytorium. Będzie też wiele przeszkód natury technicznej, których pokonanie zależy od właściwego użycia znalezionych narzędzi.

John Zabiyaka



REVERSE



Na początek obowiązujące zasady:

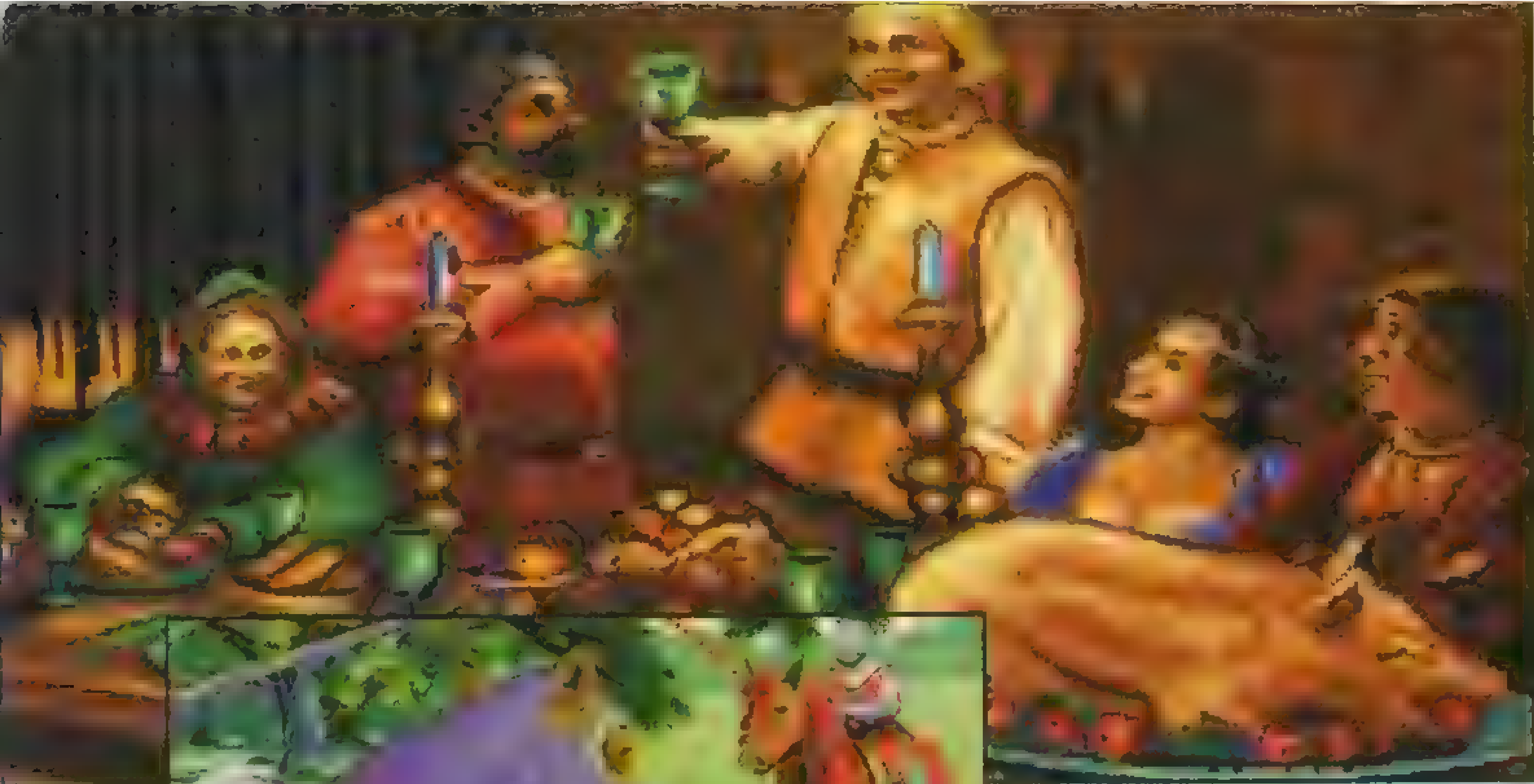
1. Plansza składa się z układu specyficznych kamieni. Każdy kamień jest z jednej strony wklęsły, zaś z drugiej wypukły. Kamienie całkowicie wypełniają wolną przestrzeń planszy, której granicą jest nieruchomy mur.
2. Celem gry jest odwrócenie wszystkich znajdujących się na planszy kamieni z ich pozycji początkowej (np. wypukłością do dołu) do pozycji końcowej (odpowiednio wypukłością do góry.
3. Odwracanie polega na wskazaniu wybranego kamienia kursorem. Wskazany kamień zostaje odwrócony „do góry nogami", a wraz z nim wszystkie inne stykające się z nim kamienie.
4. Czas na ułożenie jednej planszy jest określony – 3 minuty.
5. W wypadku nieudanej próby, gracz może ponowić układanie planszy, ale tylko dwa razy. Trzecia klęska jest równoznaczna z zakończeniem gry.

REVERSE (odracanka) jest jedną z tych gier logicznych, przy których można by siedzieć godzinami, gdyby nie mały limit czasu. Plansze są sprytnie pomyślane, często zaskakują wymyślnymi pułapkami zastawianymi na graczy próbujących grać zbyt schematycznie.

REVERSE jest udaną atarowską realizacją „odwracanki", z tradycyjnie brzęczącą big-beatową muzyczką. Znacznie przyjemniej grało by się myszą, ale cóż...

John Zabiyaka







Aż się chce przyrżnąć w ten dobrodusznie uśmiechnięty ryj, PC

ERIC TH

ERIC the UNREADY to kolejna gra przygodowo-tekstowa firmy LEGEND ENTERTAINMENT. Interfejs użytkownika jest podobny jak w SPELLCASTING 101 i innych grach tej firmy. Ulepszenia to: możliwość wykonywania niektórych czynności tylko przy pomocy kliknięcia na graficznej części ekranu oraz fakt, że niepotrzebne przedmioty znikają po zakończeniu każdego dnia.

W grze jesteś rycerzem Ericem – uosobieniem wszystkiego co najbrzydsze, najgłupsze i najbardziej nieudolne. Do tego posiadasz jeszcze jedną niepokojącą cechę – wszystko czego się dotkniesz ginie w płomieniach, rozpływa się we mgle lub po prostu wali z hukiem o ziemię. Taki już jesteś. O, właśnie otrzymałeś kolejne zlecenie: odczarować córkę farmera zamienioną w świnię.

ŚWINIA

Zawitaj do stodoły, weź linę i wszystko, co znajdziesz w szafce. Teraz wejdź do kibla. W gazecie jest napisane, że według przepowiedni zaczął się właśnie ostatni tydzień żywota króla Fudda. Tymczasem stoi przed tobą zadanie najwyższej rangi – odczarowanie jakiejś głupiej świni. Idiotka wlazła w otwór i właśnie zabawia się w... powiedzmy sobie otwarcie – w gównie. Wylej na nią butelkę Hog-Wild. Kiedy prosię przytuli się do ciebie (ach te baby!) opuśćcie to cuchnące miejsce. Teraz nastąpi najgorsze – musisz ucałować świnkę.

Cmmmoookkk!!!

Co?!! To była prawdziwa świnia! A ty myślałeś, że choć przez chwilę jakaś lalunia będzie twoja. Wyjdź przez stodołę. Wracając do zamku spotkasz nieco wybrakowaną księżniczkę Lorealle. A co to? Jest zupełnie w porządku? Po pierwsze jest ślepa, bo chyba się jej spodobałeś. Po drugie coś nie tak z jej węchem, bo jakoś nie przeszkadza jej zapach świeżych odchodów.

Mimo to wejdź jednak do karocy, bo zawsze to przyjemniej przejechać te parę kilometrów, niż drałować na swoich nogach w dodatku w pordzewiałej zbroi.

NASTĘPNY DZIEŃ

Znajdujesz się w barakach. Poczekaj aż giermek zdejmie z ciebie zbroję. Leć teraz na zebranie zabierając ze sobą hełm i kartę. Na wiecu dowiesz się, że Lorealle została porwana. Los chciał, że to właśnie ciebie wybrano do uratowania księżniczki. Wpadnij na chwilę do zbrojowni i zamów nowe metalowe wdzianko – daj Giovanniemu kartę. Nastąpi krótki quiz, a potem dostaniesz tylko płaszcz. Załóż go.

W kieszeni znajdziesz ziarnko fasoli. Posadź ją w ogródku pod basztą i podlej wodą ze stawu przyniesioną w hełmie. Na górze siedzi czarodziej Bud i ogląda na satelicie futbol amerykański niewiele się przejmując całą resztą. Jedyny normalny człowiek w tej całej grze! Poprosi cię o kupno piwa i da ci na ten szczytny cel magiczną monetę. W pałacu zagadaj strażnika i weź drewno z kominka. Wstąp do Ulrica, ale jako, że jest to jeden z tych ludzi, którzy w przeszłości stracili najwięcej przez twoje wybryki, zostaniesz grzecznie poproszony o opuszczenie tego miejsca. W nagrodę za posłuszeństwo dostaniesz jeszcze pochodnię. Z rozmowy z Bobbinem, siedzącym w sklepie z lodami wywnioskujesz, iż biedaczyna nosi te głupie nauszniki z powodu zimna. Napal w kominku i załóż to, co jeszcze przed chwilą tak szpeciło sklepikarza. Na odchodnym kup piwo. Fajna ta moneta – jak tylko zapłacisz, pojawia ci się w kieszeni inna.

Wróć na główny plac i zapłać poecie za recytację eposu. Poczekaj, aż Ponce powie ci, że bardzo chciałby opowiedzieć tę historię Rycerzom Rombowego Stołu. Zaprowadź go do pałacu, a kiedy już wszyscy zasną, ukradkiem wejdź na górę. Podsłuchasz rozmowę królowej Morgany z Pectoralem. Okaże się, że to oni i Grizelda – siostra królowej uknuli to porwanie. Na dokładkę szykują ci jakiś „wypadek". Zejdź szybko na dół i poczekaj na pojawienie się Buda. Wyciągnij banan z kamienia. Od czarodzieja dowiesz się, że aby pokonać strażników przy Czarnej Bramie pod murami zamku Grizeldy, gdzie więziona jest Lorealle, będziesz potrzebował widły, klucz nasadowy, łom, sekator i kawał pieczeni. Bud powie ci też, że kiedy uznasz banan za narzędzie pomocne w twej wędrówce, wystarczy zawołać „Yoohoo". Po spotkaniu wrzuć cytrus do stawu. Ziemia się zatrzęsie, a ty znajdziesz się w zaczarowanym lesie.

WIDŁY

Na cmentarzu prócz gazety nie znajdziesz nic ciekawego, więc opuść to smętne miejsce. Drzewo, które zagrodzi ci drogę zadowoli się łykiem piwa. Pod gałęziami znajdują się drzwi prowadzące do małego miasteczka. W skrzynce leży kupon na darmowy dzień w lunaparku. Nie stać cię na razie na żaden Franowy kamień, ale prezenty przyjmujesz zawsze. Z pomocą siekiery wejdź do domku. Pod dywanem znajdziesz kolejne drzwiczki. Nie uda ci się do nich co prawda zejść, ale otrzymasz klucz od szafki. Bierz brodę i idź na górę. Pomiędzy kośćmi znajdziesz prawo jazdy jakiegoś krasnoluda. Przed sklepem z zegarkami załóż brodę i uklęknij. Wejdź teraz do środka i pokaż Edowi kupon.

Znajdziesz się w wesołym miasteczku. Poczekaj chwilę, a otrzymasz od przechodzących ludzi 20 zonkidów – to taka waluta. Za te ciężko zarobione pieniądze możesz nareszcie kupić kamień. Teraz zagraj z krasnoludem w gierkę ćwiczącą pamięć. Jeżeli ci się uda, wygrasz procę – załaduj ją kamykiem. Zanim wsiądziesz na krzesełko i uruchomisz je zielonym przyciskiem, musisz jeszcze popchnąć lewarek obok koła młyńskiego. Na szczycie walnij z procy w czerwony guzik. Wstań i weź widły. Za zdjęcie wideł otrzymasz od Frana wielki kamień. Wróć teraz do chatki i na górę. Rzuć kamień na podłogę i wejdź na strych, a potem jeszcze wyżej.

KLUCZ

Wejdź do zajazdu, pogadaj z Howardem i Brucem. W książce otrzymanej od Ponce znajdziesz kupon, który trochę podnieci biegającego kelnera. Posłuchaj o jaki trunek sprzeczają się goście i zamów go. Przy zamku zabierz jagody. Wejdź do zamku przez wyrwę w ścianie. Zostaniesz zaatakowany przez żółwie (chyba Ninja). Użyj na nich ostatniego środka medycznego, który ci został. Powolne gady z miejsca utną sobie drzemkę. Stajennemu z Czernobyla daj trunek, zabierając w zamien z wozu gałąź. Podpal ją na murach i roztop pieczęć przy wiszącym plakacie. Otrzymany wosk przyłóż do klucza – w ten sposób Howard może zrobić jego wierną kopię. Otwórz nim drzwi, przed którymi leżą żółwie i odpowiedz na serię prostych pytań. Wygrywając, wejdziesz w posiadanie klucza nasadowego.

BEFSZTYK

Znajdujesz się przed wejściem na plac, gdzie właśnie trwa impreza. Przeczytaj gazetę i posłuchaj co do powiedzenia ma herold, a potem wejdź do środka. Zacznij od zabawy na strzelnicy. Wygraj trzy razy i udaj się do pawilonu jutra. Leżącym kawałkiem gumki zawiąż żmiji oczy, a kabelkiem przywiąż za uszy drugie zwierzę stojące na stole. Weź pijawkę i zasłoń zasłonkę. Cała ta zabawa była po to, abyś mógł po cichu wziąć kulę marmurową, jednakże pierwsza próba nie powiedzie się. Stań na wystającej z podłogi desce i jeszcze raz zabaw się w złodzieja. Teraz odwiedź pawilon głupków (wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej). Aby wygrać czapkę, musisz zrobić coś ekstra, na przykład usiądź na pierdzącej poduszce. Teraz zrób coś brzydkiego, np. beknij, puść bąka lub coś w tym rodzaju, aby gliniarz zamknął cię w dybach na 10 minut.

Poczekaj na pojawienie się chłopaka z jabłkiem. Nabluzgaj mu, żeby rzucił w ciebie owocem. Po uwolnieniu sprezentuj swoją zdobycz kucharzowi. W zamian zabierz fartuch. Teraz musisz czekać na trzy przedstawienia: faceta opowiadającego bajki, śpiewaczki Lily i grupy kuglarzy.











Kiedy skończy się show Lily, otrzymasz karteczkę z zaproszeniem do jej garderoby. Kuglarzom rzuć na scenę pijawkę – zdobędziesz rękawiczki potrzebne do wdrapania się na maszt i zdjęcia welonu. Wejdź teraz do pokoju Lily i oddaj jej zgubę. Zauważ, że babka sepleni i litery „r" we wszystkich wyrazach zmieniają się w tym pomieszczeniu na „w". Zostaniesz poproszony o zabicie smoka. Drobnostka! Dostaniesz też trochę trzciny na drogę.

UNREADY

Odwiedź hazardzistę elfa i poczekaj. Będzie przechodził tędy muzyk, który wygra, ale nie weźmie nagrody. Daj mu trzcinę i załóż okulary. Przy ich pomocy ty też odniesiesz zwycięstwo nad elfem i staniesz się właścicielem głównej nagrody – książki, w której jest nieco napisane o podpaskach, tamponach i innych tego typu rzeczach. Oprócz ciebie ten temat zainteresuje też faceta na strzelnicy i to do tego stopnia, że nie zauważy, jak buchniesz mu łuk. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, to załóż czapkę i fartuch. Czas zmierzyć się ze smokiem. Musisz wyczuć, gdzie można w niego strzelić, najlepiej wal cały czas w jedno miejsce, to kiedyś trafisz z pewnością. Kiedy już go zabijesz, zabierz wszystko co się da i w nogi.

ŁOM

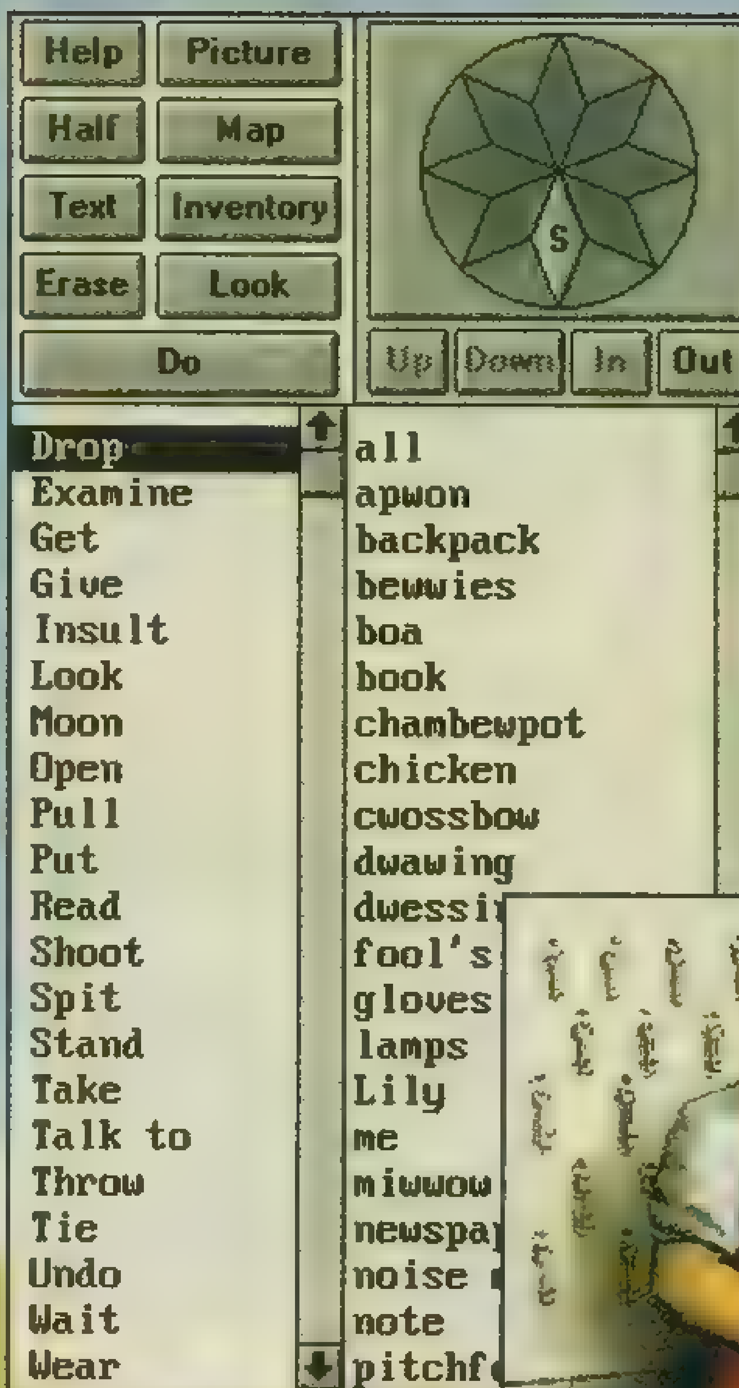
Przeczytaj gazetę i zapamiętaj co facet zrobił, by rozzłościć jednorożca (gazeta z dnia poprzedniego). Zrób to samo, a zwierzę podrzuci cię między gałęzie drzewa. Weź liść i idź do świątyni. Załóż habit i zadzwoń w czwarty dzwonek. W oczekiwaniu na test daj babce do poczytania smutny artykuł z gazety. Kiedy już się rozpłacze, podaj jej chustkę znalezioną w kieszeni habitu. Jednorożec rzuci się na ciebie i będziesz musiał opuścić świątynię. Spróbuj dostać się tam jeszcze raz mieszając uprzednio w misce liść i wydzieliny, które znalazły się na chustce. Tym razem test wypadnie pomyślnie. Rety! Takie dziewki oddaje się w ofierze! Przecież można by je spożytkować inaczej...



Po krótkiej rozmowie z babeczkami pójdź do sanktuarium. Załóż pierścień i wskocz do wanny. Staniesz się niewidzialny. Zobacz, co stanie się z mniszką. Gdy następna będzie się już szykować, opuść wannę, daj babce poemat Ponce i wejdź w usta zamiast niej. Na górze pogadaj z bogiem pracującym nad dziurą. Ma on dość mocno rozwiniętą sklerozę. Teraz pogawędź z boginią Piękności i bogiem Północnego Wiatru. Zanieś list Morty'emu (pokaż go Clio). Daj to, co dostaniesz, bogowi siedzącemu w hallu. Z naprawionej maszyny wyciągnij trochę nektaru. Z biblioteki wypożyczaj książki tak długo, aż dorwiesz jedną mówiącą o Mount Spa. Zanieś ją mnichowi i odbierz kopię. W laboratorium pobaw się machiną. Pstrykaj czym się da, ale uważaj – jeden przycisk jest zepsuty. Kiedy poruszysz już wszystkie działające, otrzymasz jakiś obleśny przedmiot. Mając nadzieję, że jednak się nie przyda, schowaj go do kieszeni i wyjdź przed budynek.

Podnieś list i dostarcz go Morty'emu. Kiedy Clio będzie w gabinecie, zabierz kostium. Powtórz całą operację zabierając tym razem butelkę płynu. Obok maszyny z nektarem wiszą ogłoszenia. Jedno z nich mówi o firmie dostarczającej torty. Zadzwoń od Clio i zamów ciacho. Poczekaj na dostawę i zanieś je bogowi Północnego Wiatru. Podpal świeczki ciągnąc smoka za ogon. Wróć do boga ze sklerozą zabierając po drodze złoty klucz. Daj mu nektar w zamian za jajko.

Nadszedł czas, aby wykonać rytuał opisany w książce. Ubierz się w kostium, polej płynem i idź do Agory. Połóż jajko i stań na nim. Teraz zjedz to zamulone świństwo, które wyskoczyło z maszyny, obróć się dwa razy i zagdakaj jak kura. Bóg Otis zauważy twe nieudolne próby i ukaże ci schody. Wejdź na górę i przy pomocy złotego klucza wejdź w posiadanie tomu.











SEKATOR

Poczytaj w gazecie o jagodach. Pogadaj z załogą tratwy i załaduj się na nią. Poczęstuj Zulusa jagódkami. Dopłyniecie do jakiejś wyspy, której właściciel nie jest zbyt gościnny. Zamknie całą twoją załogę w klatce i każe ci przynieść jakiś coctail. Udaj się na wyspę Milligana. Obejrzyj zawartość butelki i zrób zadanie testowe. Włóż książkę z powrotem do flaszki i rzuć ją daleko na bagna. Niedługo przypłynie, ale już z inną zawartością – otrzymasz certyfikat uprawniający cię do wstępu do szkoły piratów. Tam więc skieruj tratwę, zabierając jeszcze parasolkę. Posłuchaj trzech wykładów, odpowiedz na pytania testów i odbierz nagrody – rum i kawałek szmaty do zakrywania oka. Na Wyspie Małp przywołaj banana i wręcz go małpie, która jeszcze dłużej była chyba w Czernobylu niż ten stajenny z zamku. W rewanżu otrzymasz kokosa. Zmniejsz go razem z parasolką na wyspie Liliputów. Następnie zmień położenie lewarka i połóż na pas transmisyjny smoka. Zrobi się trochę duży, ale to dobrze.

Płyń do wyspy z górą lodową. Smok roztopi ją i będziesz mógł przepłynąć dalej. Udaj się do „sali bawialnej" i przy pomocy gilotyny przetnij kokosa. Zrób drinka, wstaw parasolkę i wróć do wyspy, gdzie zostawiłeś załogę. Staniesz się właścicielem sekatora i z wrodzoną sobie gracją zatopisz całą wyspę.

CZARNA BRAMA

Przepędź smołę widłami (!) a wronę łomem. Oko zakryj befsztykiem, weź czekoladki i przetnij piorun sekatorem. Jeszcze przekręć księżyc kluczem i właź do środka. Spotkasz się niestety z Grizeldą, ale ta idiotka zlekceważy cię i pozwoli robić co się rzewnie podoba! Kiedy już cię opuści, połóż klepsydrę na boku, a gałki oczne włóż w czaszkę. Krzyknij i odpowiedz na pytanie lustra (pytanie jest odwrócone, więc odpowiedź też musi być). W tajemnym przejściu obejrzyj łańcuch. Z sypialni zabierz puder i przeczytaj etykietkę. Dokładnie o 10:30 posmaruj nim łańcuch od żyrandola. Wróć do sypialni, otwórz okno i wskocz na miotłę.

Niekoniecznie za pierwszym razem, ale znajdziesz się pod wielkim hallem, w którym ma odbyć się ceremonia. Otwórz drzwiczki i schowaj się w cieście. Żyrandol spadnie i zabije niedoszłego małżonka Lorealle. Wyskocz z ciasta i daj wiedźmie czekoladki. Teraz bierz księżniczkę i zmykaj. Przed bramą dmuchnij w gwizdek, który Lorealle ma na szyi i wsiadaj na kaczkę.

Bamse

Vambrace Cirumference	–	6
Poleyn Strength	–	25
Pauldron	–	5
Gereave Length	–	22
Gorget Cirumference	–	16
Helmet Size	–	14
Cuirass Thickness	–	1
Sabaton Width	–	6e
Tasset	–	99b
Cuisse Color	–	Brown
Gauntlet Style	–	Gothic

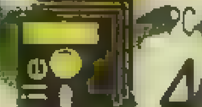
LEGEND'91

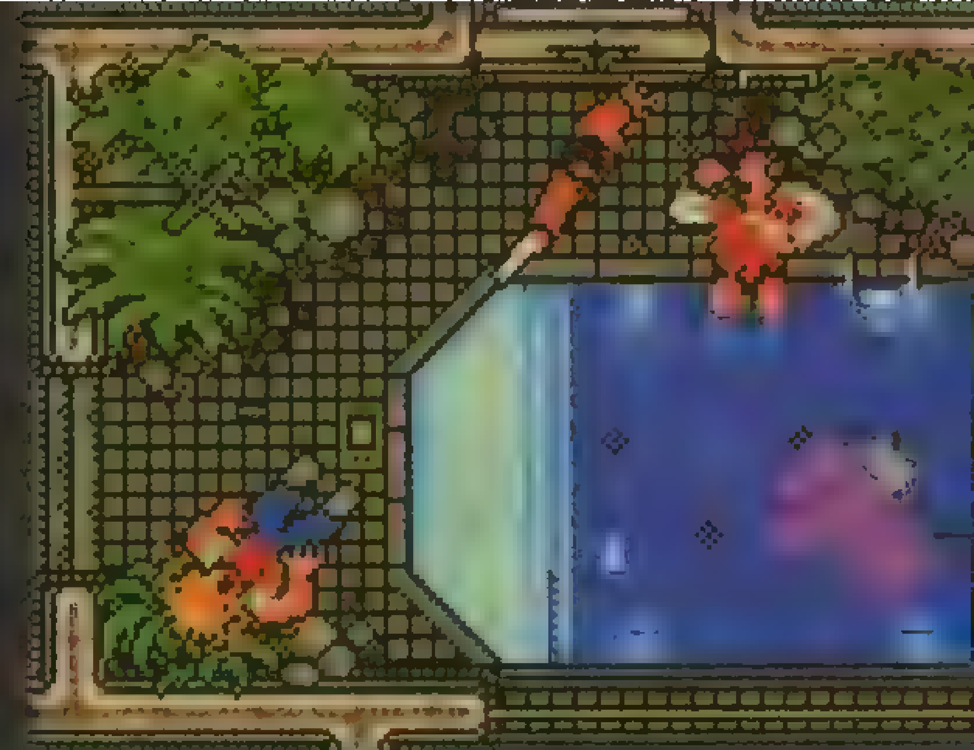
PC: EGA/VGA, SB

PRZYGODOWA

85% Grafika · 80% Dźwięk · 85%

zawiera VAT





DREAMWEB

I usłyszałem wspaniały głos płynący ze świątyni mówiący do siedmiu aniołów. Idźcie swoimi drogami. I rozlejcie naczynia gniewu Bożego na ziemię.

Book of Revelations 16:1

Niewidzialna, zamieszkiwana przez czystą moc modelującą naszą przyszłość. Dreamweb. Doglądana przez swych opiekunów od początku istnienia świata. Dreamweb. Przez wieki zachowywała równowagę dobra i zła. Lecz teraz zło chce zapanować nad światem. Siedmiu złych ludzi łączy swe siły. Jeśli im się to uda i Dreamweb zostanie zniszczony, nie będzie już przyszłości. Lecz ziarno zostało już zasiane. Trzeba poświęcić jednego, dla dobra reszty świata...

...Jego czas nadszedł. Trzeba go obudzić.

– „Nie będzie już przyszłości jeśli nam nie pomożesz..." – słyszy Ryan w swej głowie.

– „Wiem czego chcecie. Jestem gotowy, zawsze byłem." – odpowiada.

– „Siedmiu jest coraz silniejszych..." – słyszy.

– „Nachodzą i męczą mnie w snach." – mówi.

– „Tak. Jeśli ich nie powstrzymasz, będą w pełni kontrolować Dreamweb."

– „Czy muszę ich zabić?"

– „TAK"

– „Czuję ich... są blisko... kto jest pierwszy?"

– „Nazywa się Crane. Zdobądź broń i rozpocznij poszukiwania"

– „Tak, mistrzu"

Ryan otwiera oczy.

Obudziłem się u mojej przyjaciółki Eden. Wiedziałem już co mam robić. Rozejrzałem się wokół, wziąłem z biurka mój portfel i wpakowałem go do kieszeni (EXAMINE WALLET, PICK UP). Czując głód poszedłem do kuchni, może Eden coś zostawiła. Otworzyłem kuchenkę mikrofalową (EXAMINE MICROWAVE, OPEN), nic do jedzenia ale jakiś klucz. Wezmę – może się przyda (EXAMINE KEY, PICK UP).

Przy komputerze Eden leżał cartridge z nalepką SARTAIN INDUSTRIES który „pożyczyłem sobie" aby później obejrzeć (EXAMINE CARTRIDGE, PICKUP). Otworzyłem drzwi do windy przyciskiem znajdującym się przy nich (EXAMINE BUTTON, USE) i zjechałem w dół, do garażu Eden. Wprawdzie jej samochód jest zepsuty, ale spostrzegłem leżące w pobliżu śrubokręt (SCREWDRIVER) i klucz francuski (WRENCH). Może się przydadzą później? (EXAMINE, PICKUP).

Opuściłem garaż i powlokłem się w lewo, aby następnie pojechać do siebie (TRAVEL TO YOUR FLAT). Szyfr do moich drzwi to 5106, gdy go wstukałem mym oczom ukazał się wspaniały „artystyczny nieład". Home, sweet home...

W sypialni zabrałem z łóżka nóż (EXAMINE KNIFE, PICKUP) – jeszcze się później skaleczę, jak tu będzie leżał – i kubek (EXAMINE MUG, PICKUP), który jak wiadomo powinno się ze sobą nosić.

Na biurku, tuż obok komputera leżał cartridge z napisem WAŻNE (IMPORTANT). Nie zwlekając umieściłem go w odpowiednim slocie i włączyłem monitor (EXAMINE NETWORK INTERFACE, USE CARTRIDGE). Mym oczom ukazał się zachęcający kursor. Zalogowałem się odpowiednio (LOGON RYAN) i potwierdziłem to hasłem (BLACKDRAGON).

Co my tu mamy... (LIST). Acha, cartridge (LIST CARTRIDGE). O, prywatne (READ PRIVATE). No i proszę, kody do drzwi Eden i Louisa. Czas złożyć mu małą wizytę. (EXIT).

Windą zjechałem na dół i pojechałem do Louisa (TRAVEL TO LOUIS FLAT). Jezu! Znowu rośnie przestępczość w tym mieście! Jakiś zbir włamał się i ukradł mi... BUTY!!! Muszę zdobyć jakieś, zanim stąd wyjdę.

Drzwi do Louisa były na dole. Wstukałem 5238 i wlazłem do tego bałaganu. Louis siedział właśnie na kiblu. Pogadałem z nim (EXAMINE LOUIS, TALK), gdyż ze znanych mi osób tylko on mógł załatwić mi spluwę. No problemo, idź do bilardowni i pogadaj z panem Silvermanem – odpowiedział. Jeszcze jego karta członkowska. Leżała w szufladzie w biurku. Zabrałem ją (EXAMINE CARD, PICKUP). Acha, buty. Są jakieś w łazience, chyba stary kumpel nie będzie się gniewał (PICKUP TRAINERS, USE).

Z portfela wyjąłem swoją kartę kredytową i wsadziłem do kieszeni (INVENTORY, OPEN WALLET, PICKUP CASH CARD, PLACE IT) na wszelki wypadek, gdyby ktoś chciał mi zabrać portfel. Teraz potrzebowałem pieniędzy na spluwę. Pracowałem ostatnio w knajpie Sparky'ego i był mi winny trochę forsy. Nie zwlekając udałem się tam (TRAVEL TO SPARKY'S BAR). Usiadłem na krześle przed właścicielem i rozpocząłem pogawędkę.

Skurczybyk wysyła mnie na przymusowe wakacje abym się „poskładał". No cóż, ostatnio przez te sny coś w pracy mi nie szło... niech mu będzie. Ale wypłaci mi moją forsę. Wsadziłem kartę do czytnika aby mógł dokonać przelewu (USE CARD SCANNER, USE CASH CARD). Ach... są pieniążki na gnata! Zagadałem gościa siedzącego obok i oglądającego telewizję. Więc DAVID CRANE jest w mieście i mieszka w hotelu Regent. Trzeba będzie mu złożyć wizytę. Wyszedłem z knajpy i udałem się do bilardowni (TRAVEL TO POOL HALL). Pogadawszy uprzednio ze strażnikiem użyłem karty Louisa i znalazłem się w windzie.

Windą do góry, potem w lewo – do końca klubu i biura Silvermana. Przy drzwiach wstukałem 5222. Po uprzejmej rozmowie z panem Silvermanem włożyłem swoją kartę do czytnika (USE CARD SCANNER, USE CASH CARD) i upragniona spluwa wylądowała w mojej kieszeni (EXAMINE GUN, PICKUP GUN). Opuściłem lokal tą samą drogą. Już czas! Pojechałem do hotelu... (TRAVEL TO REGENCY HOTEL).

Po wejściu do hotelu porozmawiałem z recepcjonistką, od której dowiedziałem się o numer pokoju, w którym zatrzymał się Crane. Wziąłem i sobie pokój, i po raz kolejny użyłem karty na skanerze. Wziąłem klucz z biurka (EXAMINE KEYCARD, PICKUP). Udałem się do windy, w której użyłem klucza na kontrolce. Winda dowiozła mnie na moje piętro. Nie czułem potrzeby odpoczynku, więc zabrałem tylko siekierę (AXE) ze skrzynki przeciwpożarowej (FIREPOINT).

Wróciłem do windy. Nożem rozłupałem kontrolkę (EXAMINE CONTROLS, USE KNIFE) i przeciąłem zielony przewód (EXAMINE WIRE, USE KNIFE). Po prawej stronie dostrzegłem dźwignię z napisem „ciągnąć w razie niebezpieczeństwa". Oczywiście ją pociągnąłem (EXAMINE HANDLE, USE) i znalazłem się na dachu kabiny windy.

Otworzyłem drzwi za pomocą siekiery (EXAMINE DOOR, USE AXE) i wyszedłem wprost na dwóch goryli piosenkarza! Nie zwlekając wpakowałem jednemu siekierę w brzuch (INVENTORY, USE AXE). To mnie uratowało! Gdyby nie mój gwałtowny ruch, pocisk wystrzelony przez drugiego dosięgnąłby swojego celu (mnie!). Szybko, nie dając mu czasu na przeładowanie, załatwiłem go (INVENTORY, USE GUN). Gdy obaj byli już martwi, poszedłem w lewo i w dół aż do apartamentu Crane'a. O!... nie przeszkadzam państwu? Dziwka szybko schowała się, a ja za pomocą spluwy rozsypałem flaki piosenkarza po całym pokoju (INVENTORY, USE GUN).



Moc Dreamweb przeniosła mnie do jego opiekunów. Po rozmowie ze strażnikiem dowiedziałem się, że następny w kolejce do rozwałki jest generał Sterling – facet, który dowodzi największą armią na Ziemi. Pierwszymi drzwiami po prawej stronie dotarłem do jednej z końcówek Dreamweb i teleportowałem się za pomocą klucza, który znalazłem w kuchence Eden. (EXAMINE PLINTH, USE KEY). Dreamweb przeniósł mnie w jakąś obskurną aleję. Poszedłem w prawo, potem w dół. Wreszcie pojechałem do domu (TRAVEL TO YOUR FLAT).

Nie ma czasu na odpoczynek. Włączyłem się do sieci (EXAMINE NETWORK MONITOR, USE). Co nowego? (LIST NETWORK). Acha, TV (READ TVSPECIAL). Ha! Sterling dzisiaj udziela wywiadu w studio kanału 6! A jeszcze wiem gdzie to jest. Takiej okazji nie można przegapić! (EXIT).

Wyszedłem szybko z domu i udałem się prosto do studia (TRAVEL TO CHANNEL 6 STUDIOS). Obstawione, muszę dostać się od tyłu. Poszedłem w prawo, a potem w dół. Na skrzyżowaniu skręciłem w lewo, aż doszedłem do budki strażnika. Bezlitośnie rozwaliłem mu łeb (INVENTORY, USE GUN). Otworzyłem sobie tylne drzwi (EXAMINE CONTROLS, USE) z lewej strony za barierką... już!

Znalazłem się w studio. Pod gazetą leżącą na biurku była przepustka (EXAMINE BROCHURE, PICKUP, DROP, EXAMINE PASSCARD, PICKUP), którą naturalnie zabrałem. Drzwi do składu znajdowały się po lewej stronie. Otworzyłem je przepustką (EXAMINE DOOR LOCK, USE PASSCARD). Czas na jakąś akcję. Śrubokrętem otworzyłem skrzynkę z bezpiecznikami i zabrałem jeden z przewodów (EXAMINE FUSE BOX, USE SCREWDRIVER, EXAMINE FUSE, PICKUP).

Wyszedłem i udałem się w prawo, a następnie w górę. Po drabinie wszedłem na górę studio (EXAMINE LADDER, USE). Znalazłem kontrolkę od wyciągu i wymieniłem zepsuty bezpiecznik na nowy (EXAMINE WINCH CONTROL, OPEN, REMOVE FUSE, USE FUSE). Wcisnąłem klawisz (EXAMINE WINCH CONTROL, USE), który zrzucił 1000 kg na generała udzielającego właśnie wywiadu. Została po nim wielka czerwona plama.

Znowu Dreamweb przeniósł mnie do siebie. Strażnik powiedział mi, że pozostali dowiedzieli się o moim istnieniu i będą już na siebie bardziej uważać. Ich przywódcą został Sartain, szanowany businessman. Przed odejściem zabrałem leżący na dole kryształ (EXAMINE, PICKUP CRYSTAL), który według słów strażnika będzie mnie chronić. Odnalazłem drugą końcówkę Dreamweb, który przeniósł mnie tym razem przed knajpę Sparky'ego.

Pomyślę... przecież cartridge, który zabrałem od Eden ma naklejkę z napisem „Sartain"! Pojadę do Eden, może dowiem się czegoś więcej (TRAVEL TO EDEN). Otworzyłem drzwi (kod 2865). Eden właśnie się kąpała, pomyszkowałem więc trochę po cichu. W sypialni na łóżku znalazłem jej notebook, z którego odczytałem adres korporacji Sartain Industries (EXAMINE ORGANIZER, USE ORGANIZER, KLAWISZ „P" KILKA RAZY). Cicho zamknąłem drzwi za sobą.

Pojechałem do domu poskładać trochę fakty. Włożyłem cartridge Eden do czytnika (OPEN NETWORK INTERFACE, USE CARTRIDGE – różowy). Taak... (LIST CARTRIDGE) o, coś ciekawego, poczytajmy (READ MEETING) spotkanie? I jeszcze to (READ CODE) – mam już kod do budynku korporacji. Czas zabijać (EXIT).

Udałem się na miejsce (TRAVEL TO SARTAIN INDUSTRIES), wstukałem odpowiedni kod do drzwi (kod 7833), rozwaliłem komputer rejestrujący wejścia (INVENTORY, USE GUN). W lewo, do windy. Gdy byłem już na górze, Sartain rzucił się do ucieczki zostawiając swoich goryli celujących we mnie! Nie zdążę ich załatwić, muszę użyć kryształu! (INVENTORY, USE CRYSTAL). Efekt przeszedł moje najśmielsze oczekiwania. Z jednego z nich została tylko ręka, a drugi zupełnie zniknął rozerwany na części! Teraz szybko za Sartainem, w dół. Tak bardzo się spieszył, że zostawił walizkę! O, krew na rączce, może jednak go dostałem choć trochę. Otworzyłem ją i obejrzałem zawartość. Dokumenty (EXAMINE BRIEFCASE, OPEN, TAKE PAPERS, USE). O, adresy następnych, chyba martwa Juliette Chapel i żywa pani Underwood, trzeba będzie to sprawdzić. Teraz



szybko w prawo do schodów i na dach budynku! Po lewej stronie Spartain próbował ucieczki helikopterem, ale moja giwera pozbawiła go jakichkolwiek myśli już na zawsze (INVENTORY, USE GUN).

Znowu Dreamweb, rozmowa ze strażnikiem. Pozostali zaczynają walczyć ze sobą. I już nie lubią Juliette Chapel. Nic dziwnego – ona nie żyje. Ale może w jej domu znajdę jakiś ślad?

Dreamweb we właściwy sobie sposób przeniósł mnie, tym razem na jakiś parking samochodowy. Z lewej strony stała ciężarówka ze zdjętym brezentowym nadwoziem. Pod nadwoziem leżały nożyce do cięcia drutu, które naturalnie zabrałem (EXAMINE TARPAULIN, PICKUP WIRE CUTTERS). Wyszedłem z parkingu i udałem się do domu Juliette Chapel (TRAVEL TO CHAPEL'S HOUSE).

Po ścianie wspiąłem się na dach (EXAMINE WALL, USE). Niezła dziura! Ale coś tu jest, wezmę, to nowy cartridge (EXAMINE CARTRIDGE, PICKUP). Zlazłem i pojechałem do domu. Wrzuciłem cartridge do czytnika i zalogowałem się inaczej. (LOGON BECKETT). Teraz hasło (SEPTIMUS). Taaa... (LIST CARTRIDGE). O, jakiś list (READ BRIEF). Acha! Następny to ojciec O'ROURKE, ksiądz. Naturalnie mieszka w kościele! (EXIT).

Pojechałem tam (TRAVEL TO RUINED CHURCH). Nożycami do cięcia drutu udało mi się przeciąć łańcuch opinający kratę (EXAMINE GATE, USE WIRE CUTTERS), ale drzwi do kościoła były zamknięte. Więc później.

Postanowiłem odwiedzić panią Underwood (TRAVEL TO BOATHOUSE). Od czego tu zacząć? Nabrałem trochę kwasu płynącego z rury do kubka (EXAMINE PIPE, USE MUG), zabrałem też leżącą na ziemi rurkę (EXAMINE RAILING, PICKUP). Poszedłem w prawo i znalazłem się naprzeciwko domu pani Underwood. Nie balkonem – pomyślałem – dostrzegając zamontowany alarm. Z lewej strony ujrzałem delikatnie odsłoniętą przez piasek skrzynkę kontrolną alarmu. Niewiele myśląc otworzyłem ją za pomocą rurki i wlałem tam kwas. (EXAMINE JUNCTION BOX, USE RAILING, USE MUG). Takie rzeczy wylewa się do rzeki? Alarm dosłownie rozpadł się. Teraz już można wejść (EXAMINE HOLE IN BALCONY, USE) i potem przez okno (EXAMINE HOLE IN WINDOW, USE). Co ja widzę, moja mała dywersja miała piorunujący skutek! Underwood leży na ziemi w kałuży krwi i flaków prosząc tylko o szybką śmierć. Ulitowałem się (INVENTORY, USE GUN).

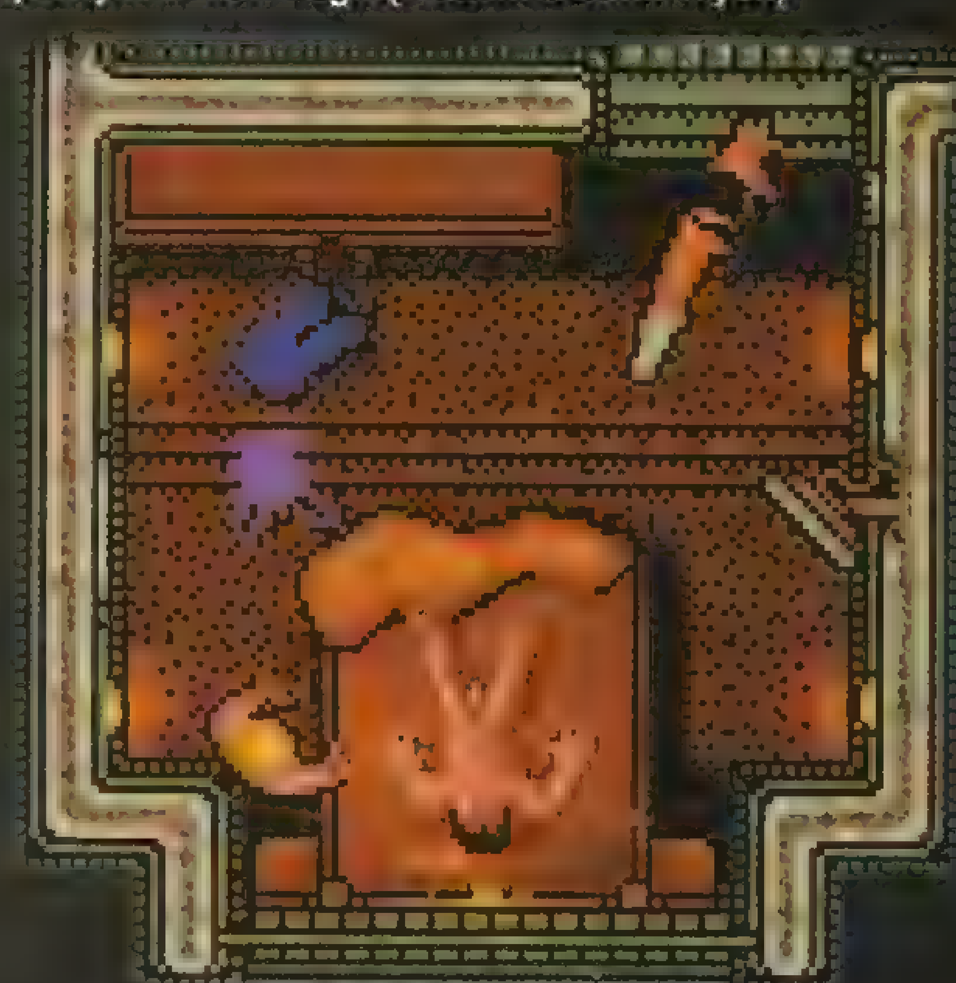
Dreamweb. Rozmowa ze strażnikiem. Pozostało już tylko dwóch najsilniejszych. Trzeba się spieszyć. Teleport... i znalazłem się na jakiejś plaży. Ponownie postanowiłem odwiedzić kościół (TRAVEL TO RUINED CHURCH), słusznie, jak się okazało. Drzwi stały otworem – wszedłem więc. Podniosłem leżącą na ziemi dłoń szkieletu (EXAMINE HAND, PICKUP) – swoją drogą, skąd to się tu wzięło? – i poszedłem w dół, aż do ołtarza. Zdjąłem stojące na nim świeczniki i obrus (EXAMINE CLOTCH, DROP) a mym oczom ukazała się dziura w kształcie ręki. Wpakowałem tam wcześniej zabraną dłoń (EXAMINE HOLE, USE HAND). Proszę! Tajne przejście! Niewiele myśląc skoczyłem (EXAMINE HOLE, USE).

Mała komnata. Odsunąłem płytę grobowca (EXAMINE TOMB LID, USE) i zabrałem dwa klejnoty (EXAMINE GEM, PICKUP), sztylet (EXAMINE DAGGER, PICKUP) i kamień (EXAMINE ROCK, PICKUP). Obok grobu, w słoju, był następny klejnot (EXAMINE JAR, OPEN, PICKUP GEM). Na ziemi spostrzegłem płytę z trzema otworami... Wpakowałem tam klejnoty (EXAMINE STONE TITLE, USE GEM). Strzał w dziesiątkę! Otworzyły się drzwi.

Idąc w górę doszedłem do jakiegoś posągu. Po dokładnym przyjrzeniu się (EXAMINE STATUE) ujrzałem swego rodzaju układankę z kamiennych bloków. Bez trudu ułożyłem odpowiednią kombinację i pchnąłem kryształ (PUSH CRYSTAL). Usłyszałem hałas dobiegający z dołu – to otworzyły się drzwi. Pozbierałem znajdujące się w pobliżu kamienie (dokładnie siedem – bo jeden już miałem) – (EXAMINE ROCK, PICKUP). Znalazłem górniczy wagonik, bardzo ciężki i doskonale nadający się do obranego przeze mnie celu. Załadowałem go kamieniami (EXAMINE CART, USE ROCK). Pchnąłem go (USE CART), doskonale spełnił swoje zadanie wywalając dziurę w ścianie, w którą naturalnie wlazłem.

Poszedłem w dół na lewo, a następnie po schodach na drugie piętro. O mój Boże, to niesamowite! Resztki księdza O'ROURKE wypełniają cały pokój. Coś z niego wyszło i uciekło. CO???

Ale teraz szybko, do dziury i w dół (EXAMINE HOLE, USE HOLE). Tunel metra, w górę szynami i w lewo, tam gdzie jest dziura w ścianie. On tam już na mnie czeka, ostatni żywy i zarazem najsilniejszy. Mówi, że nie wiem co robię, że strażnik nie powiedział mi wszystkiego, że sam jestem jednym z nich i zginę razem z nimi. Wyciąga pistolet. UCIEKAC! (RUN TO TUNNEL) Ledwo zdążyłem – on nie. Nadjechało metro i jego resztki walają się teraz po ścianach. Uff, nareszcie koniec. Dreamweb jest bezpieczny. Strażnik mówi, że muszę wrócić teraz do normalnego życia. To było takie realne... Wychodzę z domu. Policja? mam rzucić broń?. NIEEEEEEE!...



Gulash

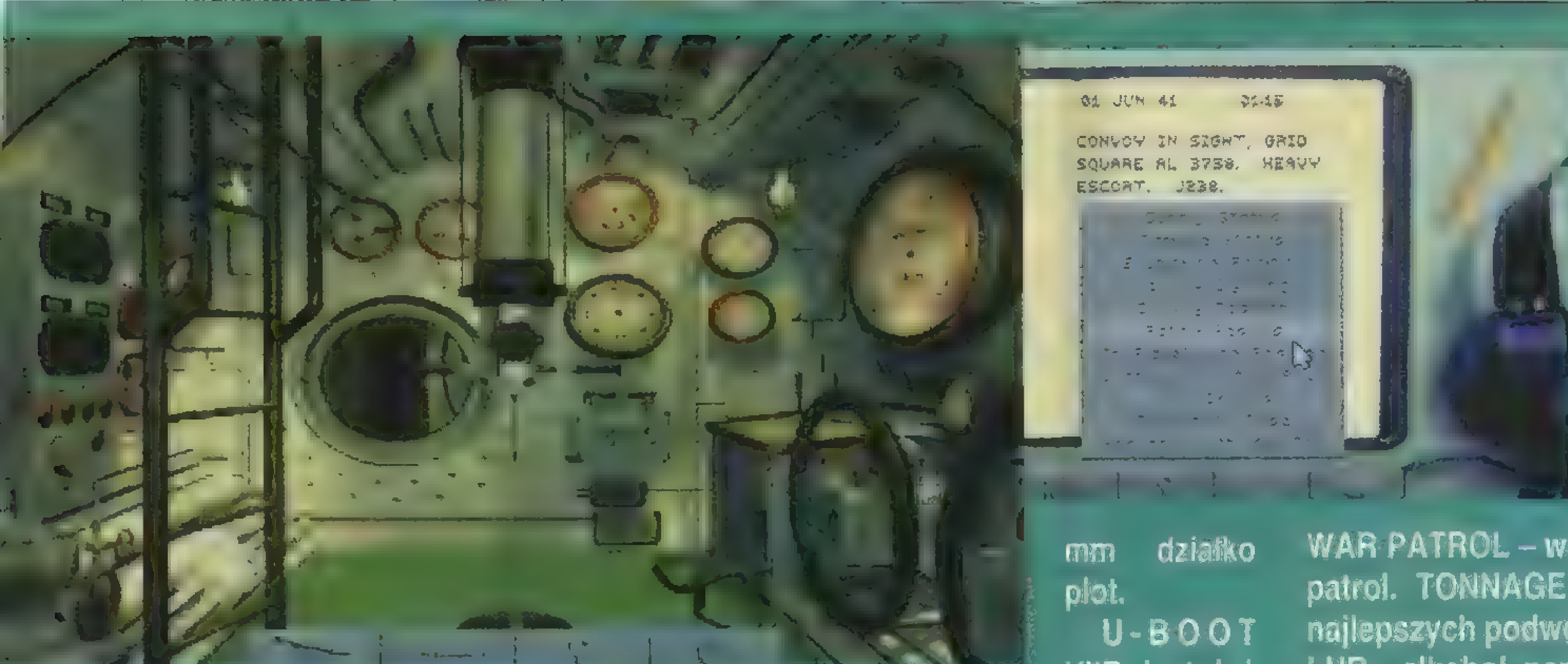
Gra dzięki obfitości scen seksu i przemocy została zakazana w USA. Dozwolona od 18 lat.

EMPIRE'94

1MB AMIGA
PC: VGA,
SB, GUS
PRZYGODOWA

80% Grafika | 85 Dźwięk | 95 | Cena w tys. zawiera VAT





Z komputerowych odmętów wynurzył się wreszcie ACES OF THE DEEP. Groźne bałwany przewalają się wokół okrętu, miotając nim na wszystkie strony. Horyzont aż ugina się pod ciężarem burzowych chmur. Rozszalały żywioł za burtą napawa grozą, a gwałtowne kołysanie okrętu przyprawia o żołądkowe sensacje. DYNAMIX prawie dwa lata trzymał nas w niepewności, zapowiadając ten realistyczny sy[illegible]nego. W międzyczasie zdążyły ukazać się inne podobne gry – SUBWAR 2050 i SNN SEAWOLF, ani trochę nie szkodząc jednak „Asom".

TWOJE BOOTY

W grze będziesz pływał na jednym [illegible] podwodnych Kriegsmarine: typ II, typ VII lub typ IX. Różnią się one od siebie znacząco.

U-BOOT typ IIC jest małym okrętem, przeznaczonym raczej do patrolowania stref przybrzeżnych, choć wojna wymusiła na nim pełnomorskie wyprawy. Ma 300 ton wyporności, rozwija prędkość 12.5 węzła na powierzchni i 7 pod wodą. Posiada trzy wyrzutnie torpedowe na dziobie i zabiera zaledwie 6 torped. Nie ma działa, jedynie 20 mm działko plot.

U-BOOT VIIB jest już prawdziwym okrętem pełnomorskim. Wyporność: 750 ton. Prędkość: nawodna 17 wzł, podwodna 8 wzł. Posiada cztery wyrzutnie torped na dziobie i jedną na rufie. Zabiera 14 torped. Uzbrojenie artyleryjskie: działo 88 mm i 1-4 działka przeciwlotnicze kalibru 20 mm.

U-BOOT [illegible] to w pełnym tego [illegible]wa znaczeniu okręt oceaniczny. Możesz się nim wybrać na długi patrol pod wybrzeże USA i zostanie ci jeszcze masa paliwa. Wyporność 1100 ton, prędkość 18 wzł (nawodna) i 7 wzł (podwodna). Wyposażony jest w sześć wyrzutni torpedowych (cztery na dziobie i dwie na rufie) i zabiera 22 torpedy. Artyleria: działo 105 mm i 1-4 działka plot. 20 mm.

NA STANOWISKA!

Na początku gry będziesz miał do wyboru standardowe już w symulatorach firmy DYNAMIX możliwości:

SINGLE MISSION – rozegranie pojedynczej misji. Otwarte zostanie menu, w którym możesz wybrać: HISTORIC MISSION (misja historyczna) lub ułożyć własną misję: CONVOY ENCOUNTER (atak na konwój) lub WARSHIP ENCOUNTER (atak na duży okręt wojenny).

CAREER MENU – [illegible]cie kariery do[illegible]OTA. Otwierane tym poleceniem menu oferuje następujące możliwości: WAR PATROL – wypłynięcie na nowy patrol. TONNAGE LEADERS – lista najlepszych podwodniaków. NIGHTCLUB – alkohol, panienki i najświeższe plotki z pola walki. VIEW CAREER – wgląd do zapisanego stanu gry. SAVE GAME – zapisanie stanu gry.

HALL OF FAME – galeria najlepszych graczy. Możesz tu obejrzeć: TOP MISSIONS – najlepiej wykonane misje, TOP CAREERS – najlepsze kariery, oraz HISTORIC ACES – wizerunki największych bohaterów III Rzeszy.

VEHICLE PREVIEW – prezentacja sylwetek okrętów, które będziesz miał szansę napotkać na powierzchni i posłać na dno.

Symulację rozpoczynasz w kabinie nawigacyjnej, centrum sterowania okrętem. Nakierowując mysz na różne elementy wnętrza uzyskasz dostęp do:

BRIDGE (drabinka) – wyjście na mostek,

CHARTS (stolik) – mapy,

RUDDER lub COMPASS – ster,

SPEED lub TELEGRAPH – telegraf maszynowy,

DEPTH – głębokość zanurzenia,

CAPTAIN'S LOG – dziennik pokładowy,

TORPEDOES – pokazuje rozmieszczenie torped w wyrzutniach,

DAMAGE – stanowisko kontroli uszkodzeń,

RADIO – komunikacja z dowództwem.

Oprócz stanowisk, do obsługi gry służą także ikony umieszczone w dole ekranu. Na każdym stanowisku ich zestaw jest inny. Oto najważniejsze z nich:

Słuchawka – służy do porozumiewania się z szefem mechaników i oficerem wachtowym. Otwiera następujące menu:

– CHIEF ENGINEER – możliwość wydawania rozkazów szefowi mechaników, np: Periscope Depth – głębokość peryskopowa, Crash Dive – maksymalne zanurzenie (rozkaz wydany na powierzchni oznacza zanurzenie alarmowe), Blow All Tanks – przedmuchanie zbiorników balastowych sprężonym powietrzem (usuwa balast), Surface – wynurzenie, Oxygen Remaining – ilość powietrza, Deploy Snorkel – wysunięcie chrap. Damage Report przenosi cię do stanowiska kontroli uszkodzeń.

– ENGINE ROOM – do przedziału silnikowego możesz zajrzeć aby przekonać się o stanie baterii (Battery level) i zapasie paliwa (Fuel level).

– SOUND ROOM – tu możesz zażądać meldunku o namierzonych okrętach (Contacts Report), spytać o głębokość pod kilem (Depth under keel) lub, dla relaksu, uruchomić pokładowy gramofon (Record Player).

– TORPEDO ROOM – możesz uzyskać tu raport o rozmieszczeniu torped (TORPEDOES) [illegible] zmyślne urządzenie, udające manew[illegible] BOLD) aby zmylić niszczyciele.

– WATCH OFFICER – gdy znajdujesz się na powierzchni możesz obsadzić działka plot (Man AA Guns), działo pokładowe (Man Deck Gun), zarządać informacji o zaobserwowanych jednostkach (Report Contacts) oraz ich identyfikacji (Identify Target). Pod wodą możesz wydać komendę „Cisza [illegible]".

Duży zegar – zegar okrętowy. Przy pomocy strzałek możesz regulować kompresję czasu.

Mały zegar – stoper. Mierzy czas biegu torpedy.

Słuchawki (W kabinie radiowej) – pozwalają nadać jedną z następujących informacji:

– STATUS REPORT – [illegible] ogólne o położeniu i stanie okrętu.

– REQUEST ORDERS – prośba o dalsze rozkazy.

– CONTACT REPORT – po napotkaniu konwoju powinieneś wysłać jego współrzędne do dowództwa.

– BATTLE RESULTS – możesz się też pochwalić wynikami.

– S.O.S – lepiej żebyś nie musiał...

– REQUEST ESCORT – prośba o eskortę. Potrzebna by wrócić do bazy (musisz znajdować się w pobliżu własnego portu).

Kompas – zmiana kursu.

Śruba (na mapie) – szybkość.

Sylwetka okrętu – głębokość zanurzenia.

Kula ziemska (na mapie) – przełączenie między mapą taktyczną a strategiczną.

Torpeda – włączenie przelicznika torpedowego.

DYM NA HORYZONCIE!

Podczas gry spotkasz się najczęściej z dwoma sytuacjami taktycznymi: napotkanie samotnego statku i napotkanie konwoju. Pojedynczy statek nie stanowi żadnego zagrożenia i jego zatopienie jest prawdziwym luksusem. Nie powinieneś go jednak lekceważyć. Naturalnym odruchem jest zatopienie takiego statku z działa, aby nie marnować cennych torped. Tymczasem poza konwojami pływały najczęściej statki, których prędkość pozwalała im uciec każdej jednostce podwodnej. Dlatego też przed atakiem w wynurzeniu powinieneś przyjrzeć się prędkości statku. Jeśli rozwija prędkość powyżej 10 węzłów, jest to prawdopodobnie szybki transportowiec, który w sytuacji zagrożenia wydusi 22 a może i 30 węzłów, zostawiając cię za rufą.

Trudniejszym ale i bardziej wartościowym kąskiem są konwoje. Każdy konwój ma asystę minimum dwóch eskortowców i nie da się go bezkarnie atakować. Problemem jest zarówno skryte podejście jak i, po ataku, ujście z życiem. Po zauważeniu konwoju nie



Koniecznie obejrzyjcie film „Das Boot"!

Screeny pochodzą zarówno z gry, jak i z wersji demo wydanej pół roku wcześniej, PC



staraj się na siłę atakować. Zamelduj o kontakcie dowództwu (ma to tę zaletę, że meldunek zawierał będzie prędkość i kurs konwoju oraz oszacowaną siłę eskorty – nie musisz tego wszystkiego wypatrywać sam) a następnie odpłyń na pewną odległość i korzystając z mapy strategicznej opłyń konwój, tak by znaleźć się przed nim. Poczekaj aż zacznie zapadać zmierzch i rusz w stronę konwoju.

Okręt podwodny może zostać wykryty przez obserwatorów, hydrofony lub Asdic (wczesny sonar). Atak w nocy, na powierzchni, eliminuje dwa ostatnie sposoby i poważnie ogranicza szanse pierwszego. W trakcie podejścia do konwoju masz tylko jedną przewagę: niską sylwetkę i małe rozmiary twojego okrętu. Musisz je wykorzystać do maksimum. Nigdy nie podchodź do konwoju od strony księżyca i staraj się ustawić do wroga dziobem lub rufą (najmniejszy profil). Twoim wielkim sprzymierzeńcem, oprócz nocy, będzie także sztorm i mgła.

Niestety, nie zawsze da się wykonać atak z powierzchni. Czasem, by uniknąć wykrycia będziesz musiał się zanurzyć. Poważnie ograniczy to twoją prędkość i zmusi do ustawiania się najmniejszym profilem do niszczycieli. Nie jest to jeszcze koniec ataku o ile będziesz pozostawał na głębokości peryskopowej. Wysuwając na krótko peryskop (Alt-P) możesz kontrolować położenie wroga i odpowiednio ma- [illegible] kursie konwoju, zanurzyć na maksymalną głębokość i poczekać aż statki same do ciebie dopłyną. Wówczas wymierzasz się na peryskopową i wybierasz co lepsze kąski.

ACES OF THE DEEP

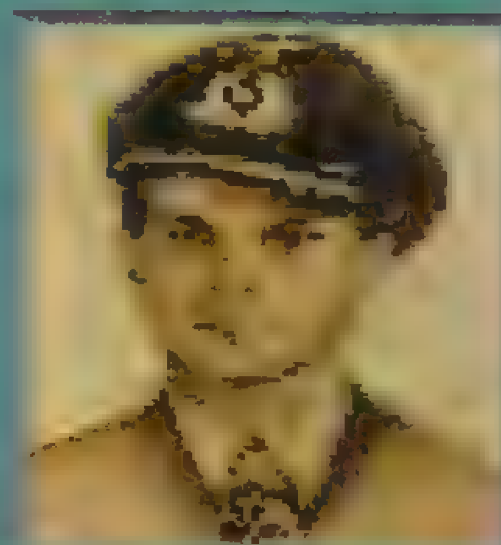
BŁĘDY

Autorom gry przytrafiło się kilka bardziej i mniej żenujących wpadek. Przede wszystkim przydała by się staranniej wykonana mapa. Oczywiście musi ona objąć połowę Atlantyku i Morze Północne, jednak np. w SILENT SERVICE obejmowała cały północny Pacyfik i wyglądała nieco lepiej. I to na czym – na ATARI!

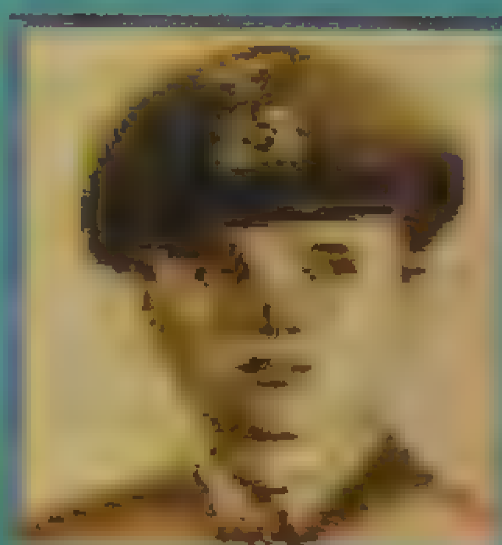
Inną sprawą jest zachowanie się statków. Gdy napotkasz słabo broniony konwój, najlepszą taktyką jest wykończenie torpedami eskorty (udaje się nawet na wyższych stopniach trudności), wynurzenie się i atak artyleryjski. Konwój nie rozproszy się, a nawet nie będzie bardziej zygzakował niż zwykle! W ten sposób możesz spuszczać na dno statki aż do wyczerpania amunicji, bez obawy, że któryś ucieknie.



Erich Topp



Wolfgang Luth



Otto Kretschmer

Trzeci nonsens to sprawa wyszkolenia załogi. Był to oczywiście bardzo ważny czynnik, ale w AOD został on poważnie przesadzony. Załoga GREEN potrafi pudłować 75% pocisków do wielkiego statku oddalonego zaledwie o 200 metrów!

Odmiennie niż w SILENT SERVICE, trafienie statku z działa nie spowoduje zmniejszenia jego prędkości. Nie da się ostrzałem z działa zastopować np. szybkiego transportowca, zanim zdoła uciec. Autorzy nie przewidzieli takich zdarzeń jak trafienie w maszynownię czy linię wodną (choć uwzględniono, że tankowiec może wylecieć w powietrze nawet od pierwszego strzału).

Niedopracowany został też system kompresji [illegible] Zdarza się w momentach napotkania konwoju, że nie zawsze daje się on wyłączyć. Efektem może być wyminięcie lub co gorsza wjechanie w konwój, co skończy się ostrzelaniem okrętu przez artylerię okrętów eskorty. Także włączenie kompresji większej niż x8, podczas wymykania się eskorcie, może spowodować, że nie da się już jej wyłączyć.

Mimo tych niedokładności ACES OF THE DEEP jest naturalnie najlepszym jak dotąd symulatorem okrętu [illegible] nywująco zrealizowanym widokiem peryskopowym, przez co odpalanie torped do majaczących na horyzoncie sylwetek daje prawdziwy dreszczyk emocji.

Pejotl



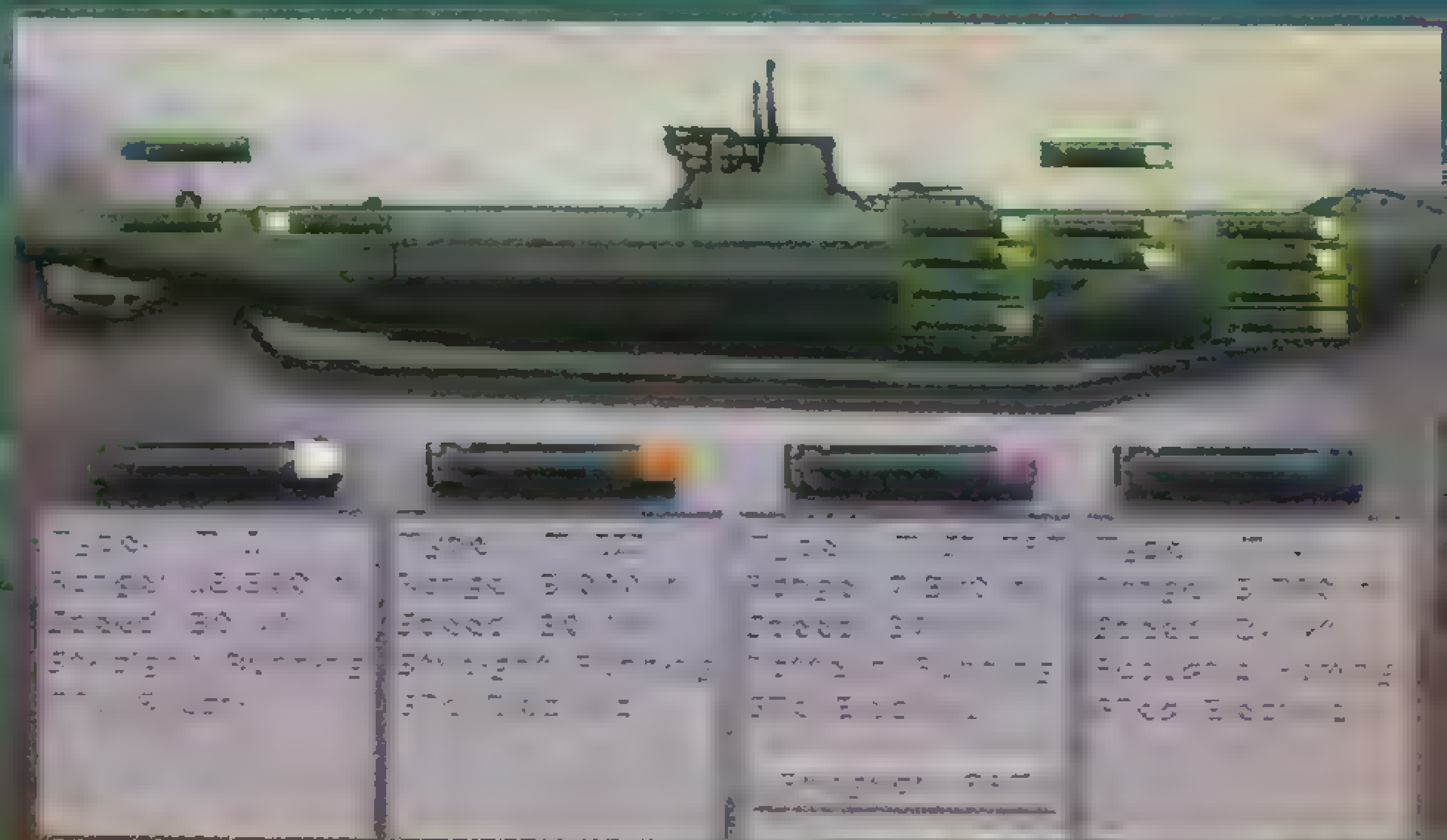
Dystrybucję zapowiada IPS Computer Group na styczeń'95.

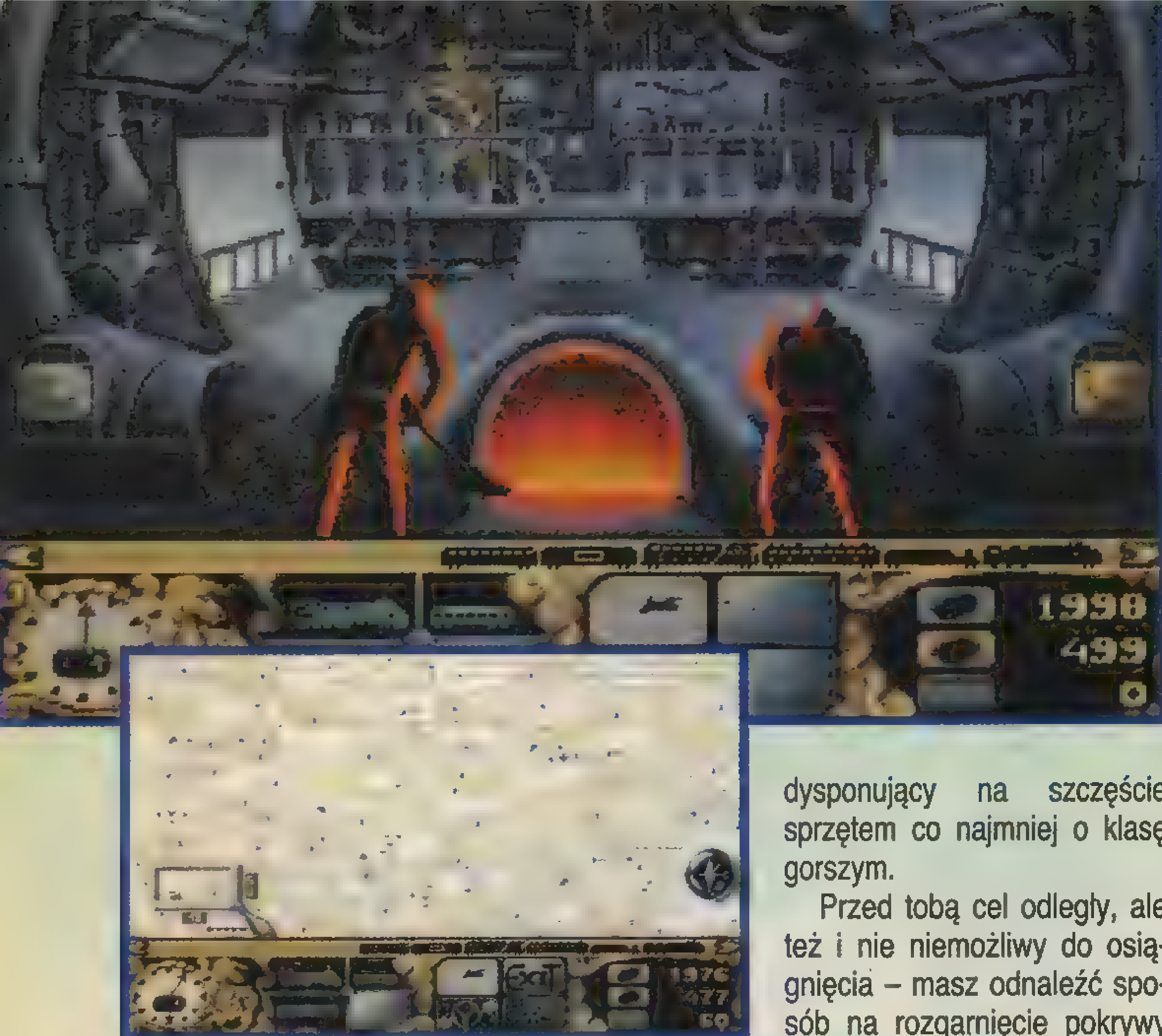
SIERRA'94

PC: VGA, SB

SYMULATOR

90 | 80 | 95





TRANSARCTICA

Gwałtowny rozwój przemysłu zapoczątkowany w pierwszych latach XIX wieku niósł ze sobą wiele zagrożeń. Jednym z nich był, dostrzeżony dopiero w drugiej połowie XX wieku, efekt cieplarniany. Spowodowany wzrastającą zawartością dwutlenku węgla w atmosferze wywoływał stały wzrost temperatury na planecie.

Na początku XXI wieku powstał projekt pod kryptonimem „Blind" mający na celu zahamowanie tego procesu. W Boże Narodzenie roku 2022 zespół pod kierownictwem Johna Merricka wywołał eksplozje nuklearne na każdym z biegunów Ziemi. Miały one wyrzucić do atmosfery masy pyłów przesłaniających Słońce i, w rezultacie, oziębiających klimat. Niestety – ciut przedobrzono. Planetę okrył mrok kolejnego zlodowacenia.

Jest 1 stycznia roku 2714. Z bezkresnego oceanu lodu gdzieniegdzie wyłaniają się niczym duchy nędzne pozostałości dawnych miast. Są one połączone siecią dróg kolejowych, będących własnością korporacji Viking Union. W dawno zapomnianych archiwach Aleksandrii odnaleziono właśnie dokumentację dotyczącą mitycznego Słońca. Grupa ludzi zwących się Ambiwalentnymi wyruszyła wielkim pociągiem – Transarktyką – aby odnaleźć dane dotyczące Operacji Blind i móc wprowadzić w życie nowe przedsięwzięcie: Operację Słońce.

Wcielasz się w postać dowódcy Transarktyki. Jest to gigantyczny pociąg (świeżo wykradziony z parowozowni Viking Union) mogący ciągnąć do 100 wagonów z maksymalną prędkością do 300 km/h (w normalnych warunkach, ale o tym później). Na twe życie czekają wysłannicy korporacji, dysponujący na szczęście sprzętem co najmniej o klasę gorszym.

Przed tobą cel odległy, ale też i nie niemożliwy do osiągnięcia – masz odnaleźć sposób na rozgarnięcie pokrywy chmur i ukazanie Słońca stęsknionemu światu.

WPROWADZENIE

Na początek kilka słów o pieniądzach. Do wieku XXVIII środki płatnicze radykalnie zmieniły swój wygląd. Zgodnie z twierdzeniem, że to, co najrzadsze ma największą wartość, ludzie przestali posługiwać się nic nie znaczącymi papierkami i powrócili do starych, dobrych czasów gospodarki wymiennej. Jako, że Ziemia była w owym czasie planetą dość zimną, rzeczą najcenniejszą był opał. Jednakże nie była to jakaś zwykła ropa czy węgiel kamienny (którego nota bene odmiany, zwanej antracytem, używasz do palenia w piecu w lokomotywie) ale szlachetna odmiana węgla brunatnego o wyraźnych, roślinnych żyłkowaniach – lignit (tak na marginesie to i jego, oprócz antracytu, używasz w kotłowni – swoista wersja powiedzenia o pieniądzach wyrzuconych w błoto). Jednostką monetarną jest 1 bak – 100 kg lignitu.

Na samym początku gry w składzie Transarktyki znajdują się następujące wagony:

– Lokomotywa. Stojący tu dwaj palacze dają ostro do pieca zwiększając ciśnienie pary w kotle, a co za tym idzie, prędkość pociągu. Uważaj jednak na nagłe a niespodziewane wybuchy kotła, gdy ciśnienie skoczy powyżej dopuszczalnych norm. Wydaje mi się zresztą, że właśnie ta atrakcja była jedynym powodem, dla którego w grze cały skład ciągnięty jest właśnie przez maszynę parową a nie np. przez elektrowóz. Jako się rzekło, na ruszt rzucasz lignit i antracyt. Im więcej wagonów ciągniesz, tym musisz więcej spalać.

– Buduar. Twoje mieszkanie. Doradca ci powie w jakim stanie jest pociąg i ile towarów wieziesz, księga pozwoli zapisać stan gry, a rewolwer i kilka gramów ołowiu zastępują znany napis QUIT.

– Kwatera główna. Masz tu dostęp do opcji szpiegowania, mapy sytuacyjnej oraz do możliwości wysyłania pociągów zwiadowczych. Szpiedzy służą do inwigilacji miast i wysadzania torów.

– Tender do przewozu opału. Możesz ich mieć sześć sztuk, każdy o pojemności 5000 baków.

– Wagon handlowy do przewozu materiałów wymiennych.

– Koszary na 50 żołnierzy.

W miarę rozwoju akcji nabywasz kolejne wagony; jest ich kilkadziesiąt rodzajów. Najbardziej niezbędne to:

– Wagony do przewozu mamutów (Livestock)

– Więzienia dla niewolników (Prison)

– Dźwigi (Crane)

– Wagony militarne: karabiny maszynowe, działa, dodatkowe koszary (zwłaszcza w wersji De Luxe – na 80 żołnierzy), wagony dla szpiegów czy też wyrzutnie rakiet (gdy już ją kupisz pojawia się nowa ikona dopuszczająca cię do opcji ataku rakietowego. Niestety jednak aby coś trafić (a konkretnie wrogi pociąg), trzeba mieć naprawdę kupę szczęścia).

– Cała masa wagonów handlowych: standardowe, cysterny, chłodnie, szklarnie i inne; jednym słowem coś dla młodocianych biznesmenów.

Oprócz wagonów szeroko dostępnych napotkasz też takie, które kupisz tylko w jednej fabryce, np. urządzenie do usuwania zawałów na drodze czy też turbo-doładowanie dla pociągu. Musisz je mieć, aby ukończyć grę.

Teraz słówko o miastach. Jest ich sześć rodzajów:

– Miasta „informacyjne": usłyszysz tu sporo nowinek oraz poczytasz o Operacji Blind i pochodnych. Aby wygrać musisz trochę pogłówkować i wyciągnąć z tych danych właściwe informacje.

– Miasta handlowe: raj dla kupca. Wszystkie towary – od spirytusu przez kość mamucią, na wędkach i meblach skończywszy: Wykorzystując drobne różnice w cenach zabaw się w spekulanta i napełnij ładownie lignitem.

– Koszary: wynajmiesz tu żołnierzy i czasami szpiegów.

– Fermy mamutów: zakupisz tu siłę roboczą. Niestety, jej śmiertelność podczas starć z napotkanymi oddziałami jest dość duża.

– Targi niewolników (chyba jasne).

– Fabryki wagonów: dobry pociąg to długi pociąg. Dlaczegóż by nie dokupić kilku działek, cystern, tendrów i wyrzutni?

Dla ułatwienia gry listę powyższych miast znajdziesz na końcu. Zostały jeszcze trzy rodzaje miejsc:

– Stacje naprawcze: możesz tu reperować wagony, przestawiać je i złomować.

– Kopalnie lignitu i antracytu. Im więcej masz mamutów, niewolników i dźwigów, tym więcej wydobędziesz. Kopalnie pojawiają się (a raczej są odkrywane) w losowych miejscach i są czynne tylko przez pewien czas (spiesz się zanim ubiegną cię inni, żądni pieniądza zalegającego w litosferze).

– Bazy wroga – bez kija nie podchodź.

Do przejazdów między miastami służą szyny. W grze mamy dwa rodzaje torowisk: naziemne (prędkość do 300 km/h) i podziemne, wydrążone przez tzw. „kretów" gdzie możesz poruszać się o wiele szybciej (do ok. 500 km/h). Niestety, pod ziemią wyżej wymienione krety robią napady na pociągi i oprócz elementu ryzyka są także darmowym źródłem niewolników.

Tory połączone są systemem zdalnie sterowanych zwrotnic. Czasami jednak zdarzają się krzyżówki bezzwrotnicowe, utrudniające dotarcie do punktu przeznaczenia – musisz wtedy robić objazdy, częstokroć o długości wielu tysięcy kilometrów. Oprócz tego zdarza się też, że docierasz do miejsca nieciągłości torowiska. Jeżeli przewozisz odpowiednią ilość szyn awaryjnych oraz masy pracującej, twoi ludzie szybko uporają się i z takim problemem.





Często dochodzi także do spotkań z innymi przeszkodami na drodze. Pół biedy jeżeli są to mamuty – grupka ludzi szybko złapie całe stadko i zapełni twe wagony włochatymi przyjaciółmi. Gorzej jednak, jeżeli napotkasz grupę „kretów" lub sforę wilków – przygotuj się na starcie. Najgorzej przedstawia się perspektywa napotkania pociągu Viking Union. Aby tego uniknąć staraj się rozstawiać odpowiednie ilości szpiegów na torach, wysyłaj przed sobą pociągi zwiadowcze, a w razie zgłoszenia kontaktu z wrogą jednostką spróbuj ataku rakietowego, choć prawdopodobieństwo trafienia jest niewielkie.

Na zakończenie kilka uwag krytycznych. Dość niedopracowane jest sterowanie pociągiem. Irytująca jest konieczność ciągłego przełączania ekranu na maszynownię w celu dosypania węgla, zwłaszcza w momencie gdy Transarktyka zbliża się do kolejnego rozjazdu – możliwość dozowania węgla powinna być umieszczona na każdym ekranie (to samo zresztą dotyczy wskaźnika ciśnienia). Można by pomyśleć, że chłopcy z SILMARILS ilością ekranów chcieli pokryć inne wady gry, a zwłaszcza mierne wykorzystanie i nierozwinięcie świetnego pomysłu jakim była komunikacja kolejowa w zlodowaciałej Eurazji. Gra przez to momentami staje się nudnawa.

W wersji na Amigę Transarctica sprawia także inne kłopoty – wykazuje irytującą skłonność do zawieszania się w najmniej odpowiednich momentach, np. podczas przełączania z jednego menu na drugie ekran pozostaje czarny, lub blokuje się obsługa myszy. Podczas uruchamiania z dyskietek na A1200 z twardym dyskiem warto też zdezaktywować ten napęd w Boot Menu – nie wiedzieć dlaczego program zgłasza pod jego adresem pewne wątpliwości. Niedopracowane jest także uruchamianie gry z twardego dysku – obraz na ekranie często „siada" a gra się zawiesza.

PooH

Dystrybutor: Mirage



SPIS MIAST

Miasta handlowe:
Amsterdam 24/21
Ateny 53/47
Babylon 84/52
Copenhagen 35/13
Djirgalanfi 54/30
Gorky 85/12
Granada 13/47
Helsinki 54/2
Istambul 62/41
Kiev 65/24
Krasnojarsk 156/12
Kuwait 89/58
London 17/23
Marakesh 4/56
Paris 25/29
Saratov 86/22
Sewastopol 69/35
Taoudeni 10/68
Tibesti 48/69
Tunis 33/47
Turyn 29/36

Fabryki wagonów:
Gdansk 47/15
In Salah 25/60
New Peking 149/39
Omsk 128/15
Ruhr 30/19
Rum 6/11

Fermy mamutów:
Bhopal 133/67
Casablanca 5/52
Temir Tau 127/25

Targi niewolników:
Louxor 69/64
Serov 107/3

Miasta garnizonowe:
Abu Dhabi 99/66
Berlin 38/20
Moscow 74/13
Sparta 50/48
Taskent 24/40

Informacje:
Alexandria 64/55
Bayreuth 37/24
Delhi 133/59
Kanosa 77/1
Machad 106/48
Mont Saint-Michel 13/29
Rome 35/40

SILMARILS'93
1MB AMIGA
PC: VGA, SB
1 AMIGA 2
PRZYGODOWA
85% 80% 85% 315
Grafika

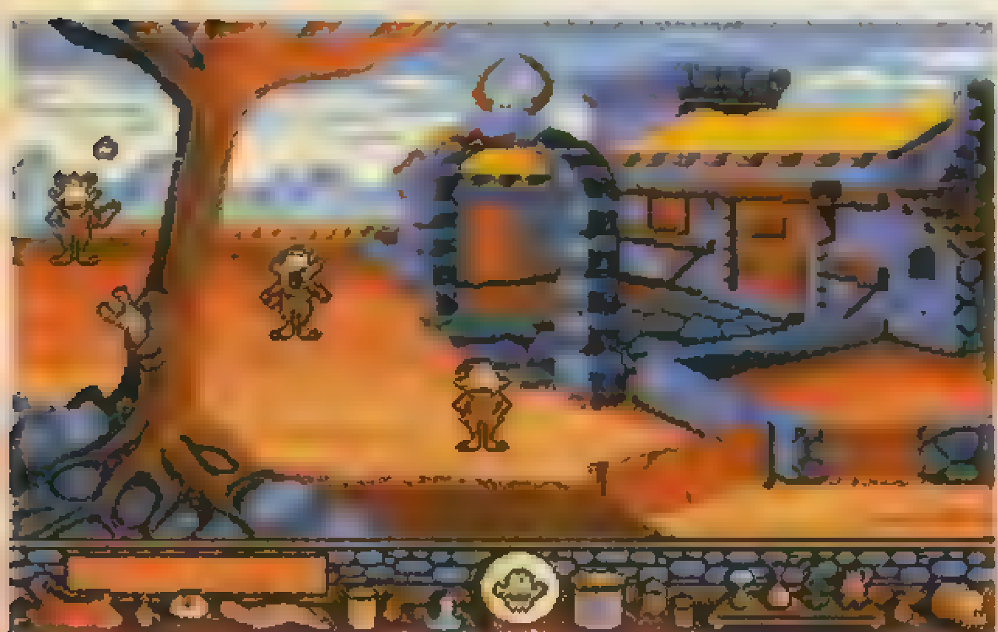


Wracamy do pierwszej części przygód goblinów, odpowiadając na wasze częste prośby o ten właśnie opis. Za miesiąc wrócimy i do drugiej części, która nb. jest od niedawna sprzedawana w Polsce przez firmę MARKSOFT.

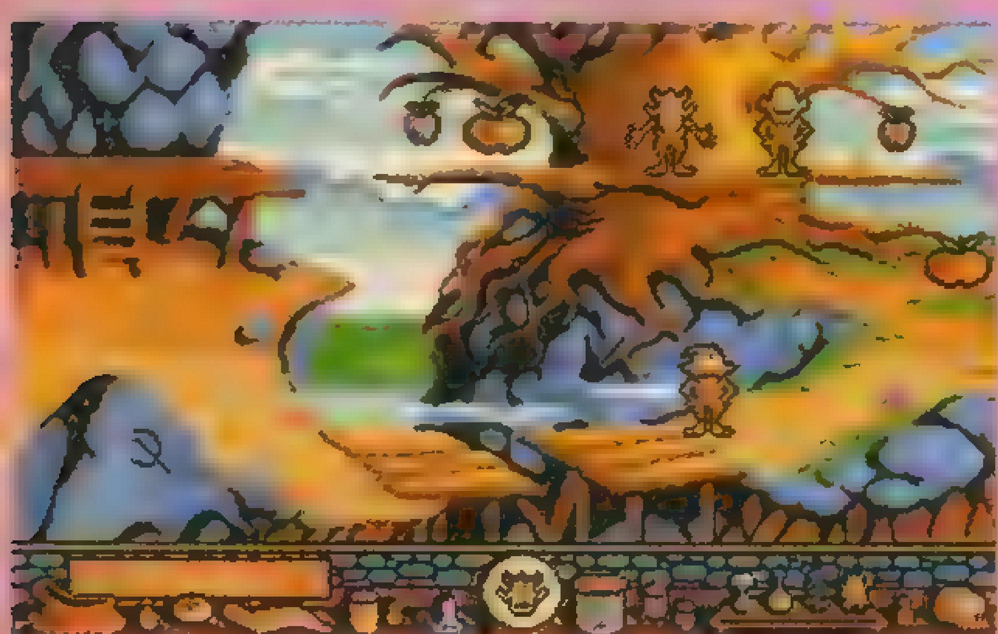
— — —

Dawno, dawno temu, gdy na ziemi panowały jeszcze gobliny, pewien zły czarodziej sporządził magiczną lalkę, by przy jej pomocy podporządkować sobie najpotężniejszego z władców goblinów. Efekty czarów były niesamowite – król to wył ze strachu, to zaśmiewał się aż mu łzy leciały.

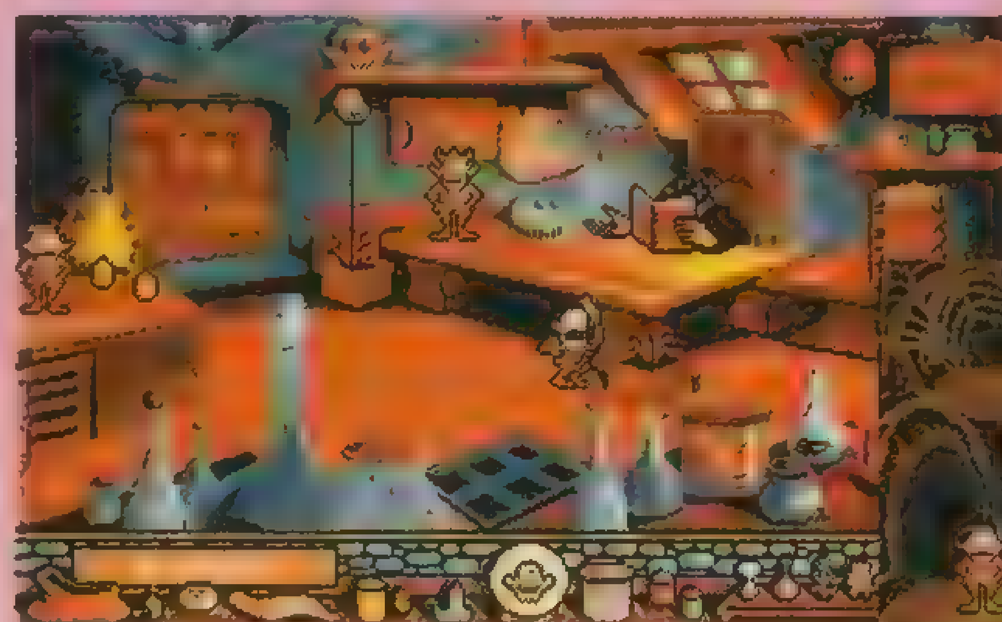
W tej sytuacji wraz z moimi przyjaciółmi Rogaczem (bez małżeńskich skojarzeń) oraz Łysym (też bez skojarzeń) postanowiliśmy pomóc naszemu władcy i wyruszyliśmy w stronę zamku czarnoksiężnika by grzecznie mu wytłumaczyć, że źle się bawi. Niestety, Rogacz potrafi używać tylko siły fizycznej, a z rozumowaniem u niego gorzej. Łysy umie co prawda trochę poczarować (w szczególności goblinki), ale zamiast mózgu ma grudkę lodu (bo zimą czapkę zgubił). W tej sytuacji musiałem przejąć ciężar wyprawy na siebie, gdyż w przeciwnym wypadku król umarłby ze śmiechu.



Niestety, już na samym początku pojawił się dość poważny problem – nikt z nas nie wiedział gdzie mieszka czarodziej. Po krótkim chodzeniu bez celu Rogacza wkurzyła czacha bawołu, która szczerzyła zęby i kiwała rogiem podśmiewając się z naszych wysiłków. Lekko zdenerwowany przywalił w bramę, co przyniosło niespodziewany efekt – czacha straciła poroże. Róg jak wiadomo służy do grania, więc bez oporów dmuchnąłem co sił i ledwo uniknąłem spadającej gałęzi. Łysy ruszył makówką (chyba wiosna idzie, skoro lód topnieje) i przemienił badyl w oskard. Zadowoleni wróciliśmy by wydobyć ze skały widziany wcześniej diament.



Podczas naszej nieobecności zawalił się most. Zgłodniały Łysy przyuważył jabłka i zaczarował pierwsze oraz trzecie z prawej. Jednak zanim zdążył je skosztować, Rogacz wyładował na nich swój temperament. Ponieważ zanosiło się na bijatykę, więc wrzuciłem owoce do przepaści co, o dziwo, zatkało dziurę w moście. Przyjaciele zapomnieli o sporze i zaczęli wiwatować na moją cześć, a ja wziąłem oskard i wydobyłem ten diamencik. Z kamykiem w garści wróciliśmy pod domek. Po okazaniu błyskotki zostaliśmy wpuszczeni do środka.



Dobry mag na pewno pomógłby nam, ale zaczytany nie zauważył naszej obecności. Łysy z nudów zaczarował rosiczkę obok drzwi. Korzystając ze wzrostu „kwiatka" Rogacz wdrapał się na stół, ale odmówił przejścia obok drugiej wszystkożernej rośliny, która wyraźnie oblizywała się na jego widok. Na szczęście w dzbanuszku ozaczonym numerem jeden znalazłem kilka much. Poczęstowana nimi rosiczka straciła apetyt i siłacz wyładował swoją frustrację na książce stojącej na rogu stołu. Wziąłem diament i wdrapałem się na stół. Po położeniu diamentu na ręce czarodzieja, ten nagle nas zauważył. Przepraszając za popełniony nietakt obiecał pomóc naszemu królowi, ale najpierw musimy mu przynieść z podziemi kilka składników do antyczaru: muchomora, eliksir i jakąś roślinkę. Diament tajemniczo zniknął co wzbudziło moje podejrzenia co do osoby dobrego maga, ale przyjaciele poganiali, więc ruszyliśmy do lochów.



Łysy oczywiście dojrzał roślinkę obok garbusa i natychmiast wyżył się na niej. Rogacz wdrapał się po łodydze na rękę i przygrzał posągowi w oko. Ten w rewanżu pokazał mu język. Przeczuwając, że to się dobrze nie skończy stanąłem na języku i czekałem na rozwój sytuacji. Oczywiście Łysemu było mało i zaczarował pentagram wystający z trumny, a następnie zwiał i stanął obok mnie. Rogacz znowu walnął rzeźbę w oko i z bezpiecznej odległości mogliśmy przypatrywać się pojedynkowi kościotrupa z garbusem. Jak było do przewidzenia ten drugi zwiał gdzie pieprz rośnie gubiąc przy okazji szarofioletowego muchomora. Straszydło wróciło do trumny, a my bezpiecznie ruszyliśmy w dalszą drogę.

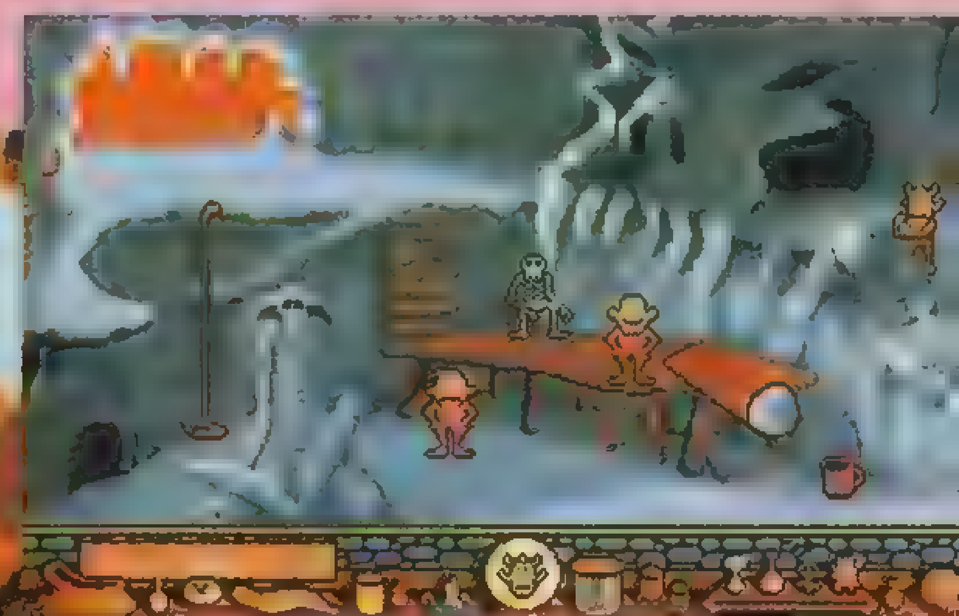
Łysy zaczarował pająka wiszącego nad mostkiem, ale ten tylko się zabujał. Ośmielony tym Rogacz wdrapał się po jego nici na górę, a następnie powiesił się na tej zwisającej obok śpiącego pająka. Korzystając z okazji wziąłem pistolet i postrzeliłem pająka wiszącego nad wyjściem oraz tego drzemiącego. Przeczuwając, że Łysy znów będzie męczył biednego pajączka, położyłem pod nim poduszkę i dzięki temu uratowałem butelkę z eliksirem. Zadowoleni z sukcesu wyszliśmy z jaskini i znaleźliśmy się na polu.



Łysy wypatrzył na drzewie jakiś woreczek i zaczarował go zanim ktoś się zorientował co on chce zrobić. Na szczęście tym razem nic się nie stało, a w woreczku znalazłem dziwne nasiona. Niewiele się namyślając zasiałem je, ale niestety, nie wiadomo skąd pojawiły się kurczaki i zeżarły ziarno. Wkurzony Rogacz stanął obok stracha, a ja znowu zabawiłem się w siewcę. Gdy tylko pojawiły się ptaki siłacz tak walnął w stracha, że ten cały się zatrząsł i przerażone pisklaki uciekły. Łysy znudzony pobytem na drzewie zaczarował chmurkę (przy okazji mało nie spadł i nie skręcił karku). Obficie podlane ziarno szybko rosło i roślina wkrótce dojrzała. Po jej zerwaniu nagle pojawił się czarodziej i natarczywie prosił o oddanie mu składników. Moje podejrzenia odezwały się ze wzmożoną siłą, ale nie miałem wyboru i podałem mu zebrane przedmioty. Niestety miałem rację – dobry mag okazał się złym czarnoksiężnikiem, który wykorzystał nas do realizacji swych niecnych knowań. Błysnęło, huknęło i znaleźliśmy się w więzieniu czarodzieja.



Łysy wyżył się na kościotrupie, ten o dziwo nic mu nie zrobił, a na dodatek podarował swoje udo. Nasz czarodziej od siedmiu boleści wkurzył się jeszcze bardziej i rzucił kolejne zaklęcie. Zabrałem wyczarowany flet zanim udało mu się go zniszczyć i zagrałem na nim wężowi. Ten, zgodnie z przewidywaniami, wyciągnął się i Rogacz, nie bacząc na niebezpieczeństwo, wspiął się na górę po czym rozładował swoją złość na kupie kamieni obok rzeźby w kształcie czaszki. Zaintrygowany skoczyłem obejrzeć ruchomą deskę, a siłacz nie panując nad sobą walnął jeszcze raz. Na szczęście nic mi się nie stało, a nawet znalazłem się na górze. Łysy poszedł za moim przykładem i wkrótce ruszyliśmy pokazać czarnoksiężnikowi kto tu naprawdę rządzi. Niestety ten, tak na wszelki wypadek, pozostawił psa wartowniczego. Na szczęście psinka spała, więc cichutko, omijając ją szerokim łukiem, poszedłem po mięso, pomachałem nim tak by rozszedł się smakowity zapach, po czym nie czekając na efekty zmyliśmy się do ogrodu.

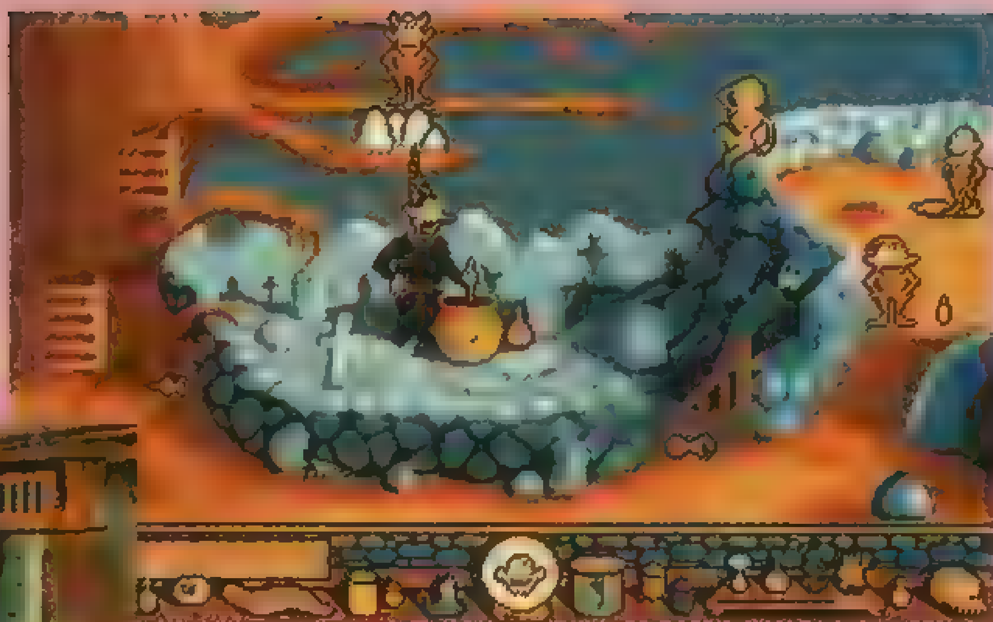


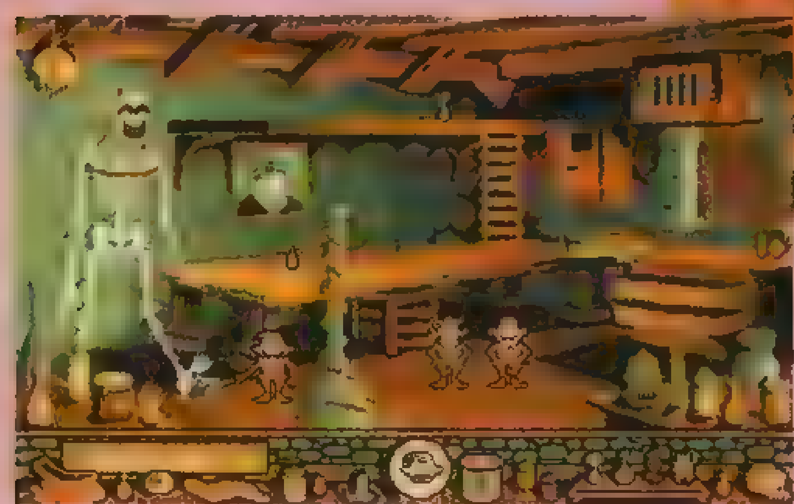
Dziupla w drzewie wyglądała podejrzanie, więc na wszelki wypadek położyłem pod nią udziec. Mieszkaniec drzewa zjadł posiłek i droga była wolna. Oczywiście Łysy wypatrzył gałązkę i ta (wskutek nieodpartego uroku jego zaklęć) szybko rosła do gigantycznych rozmiarów. Winowajca nic sobie z tego nie robiąc stanął na jej końcu i zaczął podziwiać krajobraz. Znudzony Rogacz skorzystał z huśtawki wyczarowanej przez Łysego, który niespodziewanie znalazł się na czubku drzewa. Niczym nie zrażony dojrzał korek i oczywiście kolejny raz udowodnił, że posiada pewien talent. Nie czekając na zgubne efekty ich dalszych działań postanowiłem wziąć sprawę w swoje ręce. Korzystając z windy á la Rogacz wlazłem na górę i korkiem zatkałem najmniejszą dziuplę. W drodze po siatkę na motyle coś mnie tknęło – a jeśli w drzewie mieszka kilka potworów? Postanowiłem tego nie sprawdzać i po zejściu po drabince poszedłem w lewo. Na szczęście gałąź ugięła się i nie musiałem skakać na dół. Z siatką wróciłem na czubek drzewa. Rogacz wkurzony pracą windziarza wyżył się na ptaszku wyglądającym z dziupli, a ja złapałem wylatujące pisklę. Zadowoleni wróciliśmy na podwórko czarownika.



Ostrożnie, tak by go nie obudzić, podszedłem do psa i wypuściłem ptaka. Psinka natychmiast go zauważyła, ale nie odchodziła z posterunku. W tej sytuacji Łysy, równie ostrożnie jak ja, podszedł do psa i zaczarował go. Tym razem przeszedł samego siebie – psu wyrosły skrzydła. Przerażony ptak odfrunął, bestia poleciała za nim i droga do domu czarnoksięż-

nika była wolna. Przeczuwając dalsze pułapki postanowiliśmy nie wchodzić głównymi drzwiami, lecz przez komórkę, w czym dopomogła nam siła Rogacza.





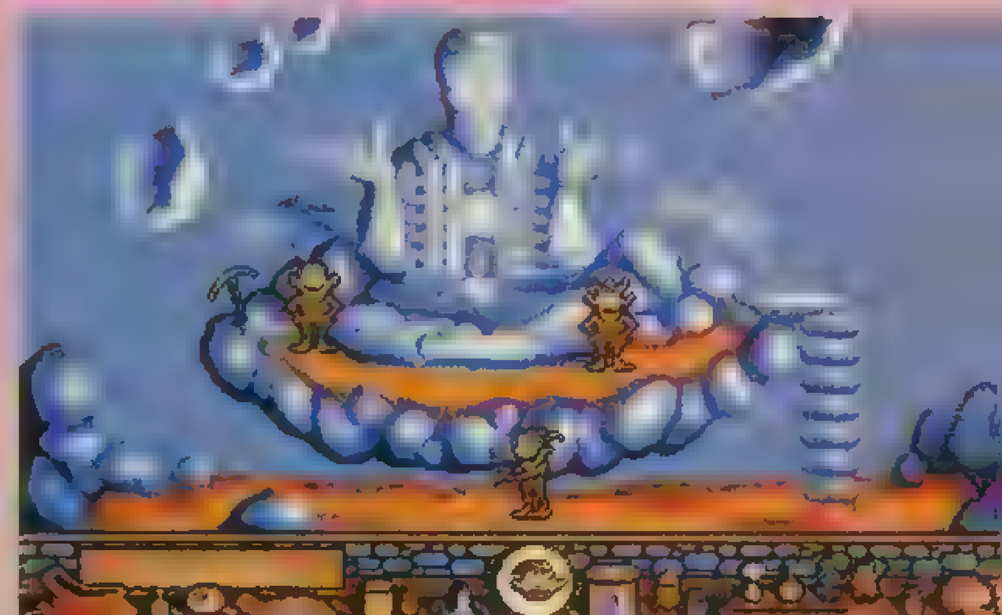
Aby rozweselić towarzystwo połaskotałem kościotrupa w stopę pió-

Niestety, droga prowadziła przez cmentarz, gdzie czarodziej warzył swoją miksturę. Łysy ze złości wyżył się na korzeniu drzewa, co zaowocowało trąbką przywołującą ptaki. Szybko, żeby nie zdążył jej zniszczyć, zagrałem na niej obok gniazda



Znudzony Łysy sprawdził swoje umiejętności na kamieniu u dołu, a ja wetknąłem znaleziony patyk w dziurę na jego szczycie. Następnie podlałem trzecią i siódmą roślinkę licząc od prawej strony. Niestety z posiłku nic nie wyszło gdyż Łysy nie lubił warzyw i wyładował na nich swoje niezadowolenie. Jedna z mar-

naszej awantury obudził się Shadwin i jedynie fakt, że był trochę przygłuchy, tak że bez trąbki nie dało się z nim porozmawiać, uratował Łysego. Po wysłuchaniu całej historii powiedział, że tylko Posąg Książąt przy pomocy ognia smoka Gemellora może uratować króla. Następnie dał nam pałkę do gongu i zasnął. Po uderzeniu w talerz pojawiło się wahadełko, które natychmiast wziąłem i czym prędzej ruszyliśmy w dalszą drogę.





GOBLiiiNS

rem z kałamarza. Ten tak się roześmiał, że aż mu wyleciał z czaszki złoty klucz. Niestety spadł w zasięgu ręki szkieletu, a ten na pewno nie odpuści łaskotania. Na szczęście kościotrupy nie chowają długo urazy i dało się go udobruchać goblinim odpowiednikiem jojo. Po wypuszczeniu małpy z klatki przez chwilę nic się nie działo, więc Łysy z nudów zaczarował pióro. W tym samym momencie przez okno wpadła olbrzymia pszczoła, którą z trudem udało się ubić. Śmierdziała strasznie, ale na szczęście pod wpływem zaklęć naszego maga zamieniła się w lotkę. Wkurzony na czarodzieja rzuciłem w jego portret, co o dziwo otworzyło szafkę z królopodobną lalką. Poza nią zabraliśmy jeszcze z komórki eliksir i ruszyliśmy w stronę domku maga Shadwina, jedynego, który mógł nam pomóc w tej tragicznej sytuacji.

– może przyleci gadająca papuga i zaniesie wiadomość do dobrego maga. Niestety przyfrunęło nie wiadomo co, a na dodatek zanim udało się z nim dogadać uciekło przerażone wrzaskami czarodzieja. Poza tym z gniazda wyskoczyło pisklę, które nie zdążyło się wykluć, ale zanim udało mi się mu pomóc, Rogacz rozładował na nim swoją frustrację. Jak by tego było mało Łysy też mu przyczarował, więc wkurzony pisklak wziął go w szpony i odleciał. Na szczęście goblin okazał się dla niego zbyt ciężki i ptak szybko go wypuścił. Niczym nie zrażony Łysy zaczarował jeszcze trąbkę po czym stanął obok nory czatując na szczura. Postanowiłem mu pomóc w załatwieniu wstrętnego gryzonia i pobiegłem w jego kierunku. Jednak, tknięty złym przeczuciem, zatrzymałem się na krańcu muru, wypiłem eliksir, dzięki któremu stałem się niewidzialny, po czym szybko przeszedłem na drugą stronę. Rogacz postanowił do nas dołączyć i ledwo udało się go zatrzymać na skraju ogrodzenia. Przy pomocy marchewki wywabiłem szczura z nory, a Łysy zamienił go w panienkę z okładki Playboya. Czarownikowi mało oczy nie wyszły z orbit, tak się wpatrywał, a Rogacz korzystając z okazji szybko do nas dołączył i ruszyliśmy w dalszą drogę.



chewek zamieniła się w potwora z kluczem w nosie, który na oko pasował do zamka w drugiej. Jednak zanim zdążyłem poprosić o wypożyczenie ozdoby Rogacz wziął sprawy w swoje ręce i stwór szybko się zakopał. Na szczęście w pośpiechu zgubił klucz, więc po otwarciu „drzwi" ruszyliśmy w głąb ziemi. Podziemne przejście doprowadziło nas do domku maga Shadwina.



Niestety, spał on bardzo mocno i nie reagował na szarpnięcia czy wrzaski. Łysy zaproponował użycie bardziej drastycznych środków, na co, z pewnym ociąganiem, przystałem. Przy pomocy Rogacza załadowałem armatę i strzeliłem na wiwat w sufit. Zaowocowało to trzęsieniem sklepienia jaskini i po chwili spadła marchewka – mag oczywiście spał dalej. Na szczęście przypomniałem sobie, że Shadwin jest strasznym żarłokiem i postanowiłem ugotować jego ulubioną zupę jarzynową. Zapaliłem palenisko, załadowałem warzywo do armaty i celnym strzałem posłałem je do garnka. Smakowity zapach zupy pobudził nasz apetyt, więc zestrzeliliśmy kolejną marchewkę. Niestety zapomnieliśmy o upodobaniach Łysego, który zamienił nasz posiłek w trąbkę dla niesłyszących. W czasie

Znaleziony kamień położyłem w miejscu oznaczonym X, ale zanim zdołałem coś wymyślić Łysy wyczarował z niego schody (chyba mózg mu odrasta), a następnie szybko wszedł na górę i zamienił najmniejszą palmę w oskard. Pełen podziwu dla jego talentu znalazłem przy pomocy wahadełka miejsce, w którym należało kopać. Rogacz podał mi oskard i po chwili męczącej pracy droga do wnętrza ziemi stała otworem.

Łysy nie zważając na smoka zaczarował woreczek z nasionami i jakby przeczuwając, że smok jest nie w humorze szybko uciekł na samą górę jaskini. Rogacz znudzony długą bezczynnością walnął w stos drewna. Polanem, które z niego wypadło, zatrzasnąłem sidła, a następnie wziąłem nasiona i poszedłem naradzić się z przyjaciółmi. Postanowiliśmy zasiać ziarno, jednak efekt przeszedł nasze najśmielsze oczekiwania – pojawiła się zwabiona nasionami stopa, która tak cuchnęła, że omal nie straciliśmy przytomności. Wkurzony Łysy zamienił polano w dezodorant, a ja potraktowałem nim nóżkę. Ponieważ lekko jeszcze podrygiwała, więc położyłem ją na półce przed smokiem. Ten rozzłoszczony takim prezentem upiekł ją na wolnym ogniu. Zmaltretowaną stopę rzuciłem na mostek, który nagle ożył i jednym kłapnięciem szczęk pożarł nieoczekiwany obiad. Przez chwilę nie mogłem się ruszyć z wrażenia, ale trzeba było działać, więc ostrożnie poszedłem po sztylet. Szczęśliwie potwór nie był już głodny i nic mi się nie stało. Wbiłem broń na półce przed smokiem by pokazać mu kto tu rządzi i... ledwo uciekłem przed nadlatującą kulą ognia. Sztylet zamienił się w pochodnię – mieliśmy smoczy

ogień, więc czym prędzej zabrałem pochodnię i wróciliśmy pod Statuę.

Wszedłem na lewą rękę Rzeźby i położyłem na niej królopodobna lalkę, a następnie zapaliłem ogień w szklanej kuli na piersi Posągu. Ten po chwili ożył i lalka zniknęła w płomieniach, a na jej miejscu pojawił się klucz. Po wsadzeniu go do prawego ucha Statua otworzyła oczy i zaczęła wpatrywać się w swoją lewą dłoń. Zaintrygowany Rogacz poszedł zobaczyć co tam jest i nagle zniknął razem z Łysym, który szedł tuż za nim. Niewiele się zastanawiając pobiegłem zobaczyć czy coś z nich zostało i... spotkaliśmy się w zamku.

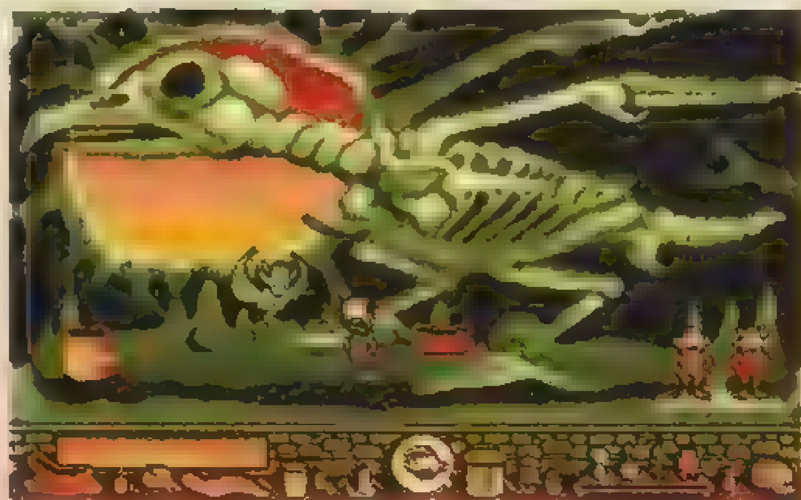


Król czuł się wspaniale i pozostała tylko jedna rzecz do wykonania – zemścić się na czarnoksiężniku. Zamkowy bibliotekarz na pewno ma w swoich zbiorach odpowiednie zaklęcie, ale czarnoksiężnik rzucił na niego czar ponuractwa i nie można się z nim dogadać. Żeby złamać zaklęcie należy trzy razy rozśmieszyć zaczarowaną osobę, lecz niestety za każdym razem w inny sposób. Przy pomocy sztucznego nosa udało mi się rozweselić go po raz pierwszy. Następnie mój wzrok padł na mydło i przypomniałem sobie jak się śmiałem, gdy udało się namówić młodszą siostrę na zjedzenie kawałka. Z przysłowiem „Ten się śmieje, kto się śmieje ostatni" na ustach zjadłem troszkę i drugi raz miałem z głowy. Przez długi czas nie mogliśmy wymyślić nic ciekawego, aż Rogaczowi wpadła w oko kiść bananów. Szybko urwał jednego i z głupawym uśmieszkiem wręczył mi go. Nie było rady, więc odegrałem trzecie przedstawienie i czar prysnął. Wdzięczny bibliotekarz wręczył mi książkę zawierającą odpowiedni dla tak złego czarnoksiężnika czar, a nasz dobry czarodziej odczarował kratę zamykającą drogę do zamku wiedźmy, do którego ruszyliśmy po pomoc w przygotowaniu zaklęcia.



Łysy dojrzał wychylającą się z ziemi roślinkę i, jak zwykle, wyżył się na niej. Rogacz natychmiast spróbował złamać wyrosłą łodygę i uruchomił mechanizm opuszczający schody. Widząc korek w uchu wiedźmy Łysy zaczarował go bez chwili zastanowienia, a ja ratując sytuację i nie czekając aż czarownica wpadnie w złość przeczytałem jej co przygotowaliśmy dla czarnoksiężnika. Rozbawiona aż popłakała się ze śmiechu i zgodziła się się nie przeszkadzać w chodzeniu po jej zamku. Szybko, zanim zmieni zdanie pobiegłem do lewej baszty, wziąłem z niej przynętę i położyłem w miejsce miski. Gdy tylko zszedłem na dół pojawił się zombi, a jak wiadomo najlepszym sposobem na tego typu potwory są łzy wiedźmy. Po kilku próbach miałem pełną miskę i uważając by nie uronić ani kropli wspiąłem się na górę. Polany łzami zombi rozpuścił się i pozostała po nim tylko proca, z którą wróciliśmy do królewskiego zamku.

Przypominając sobie młodzieńcze lata zestrzeliłem kiść bananów, a Rogacz z niemałym trudem przesunął dźwignię otwierającą kratę. Z pewnymi obawami wsiedliśmy na rybę przypominającą rekina, lecz na szczęście okazały się one niepotrzebne, gdyż ta bezpiecznie zawiozła nas do podziemnej jaskini, w której czekała nas ostateczna rozprawa z czarownikiem.



Ten nie zauważył naszego przybycia i dalej pochylał się nad kotłem. Korzystając z okazji strzeliłem do niego z procy, a on z pluskiem wpadł do garnka. Niestety nasza radość nie trwała długo, gdyż pod wpływem mikstury czarnoksiężnik zamienił się w zębatego nietoperza i porwał mnie na górę. Łysy natychmiast zamienił kamień w schody i czym prędzej ruszył mi na pomoc. Czary okazały się skuteczne tylko w połowie – mag wypuścił mnie, ale przemienił się w żółwia szablozębego i uwięził swojego kolegę po fachu. Z powodu jego pancerza nic mu nie można było zrobić i musiałem szybko coś wymyślić, żeby ocalić towarzysza. W oko wpadła mi linka, którą po zestrzeleniu powiesiłem na wyrostku prawego skrzydła olbrzymiego ptaka. Rogacz czym prędzej się po niej wdrapał i przyłożył czarnoksiężnikowi. Ten zgubił pancerz, tak że przypominał teraz pająka, po czym omotał siłacza i powiesił go jak zapas żywności. Jak najszybciej przestrzeliłem więzy i Rogacz zleciał na dół wolny jak ptak nielot. Czarownika ze złości chwycił paraliż, więc nie czekając aż mu przejdzie położyłem pod nim torbę, a Łysy przyczarował najlepiej jak potrafił. Czarnoksiężnik zleciał prosto do worka, który szybko wziąłem i wrzuciłem do kotła. Drugiej kąpieli zły mag już nie przeżył i mogliśmy spokojnie ruszyć do domu.

Owacja na naszą cześć była wspaniała i w pełni zasłużona – czarnoksiężnik został nabity w butelkę (dosłownie), a w królestwie zapanował spokój, szczęście oraz dostatek.

C(w)alineczka

COKTEL VISION'92

1MB AMIGA
ATARI ST
PC: VGA, SB

AMIGA 2

PRZYGODOWA

90%	60%	100%	2
Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT





„Lucan był zmęczony. Prowadził stado od kilku dni w poszukiwaniu czegoś do zjedzenia, czegoś, co nie byłoby bobrem lub zdechłym królikiem. Stado pragnęło polowania, łaknęło świeżej krwi i mięsa, którym można nasycić wygłodniałe brzuchy. Nimrod, jak zwykle ufna, biegła przy jego boku razem z małymi. Luncan z czułością spojrzał na swoich synów starających się dotrzymać kroku matce. Upłynie jeszcze kilka miesięcy zanim dorosną do traktowania ich jako pełnoprawnych członków stada.

Wilk przystanął, a wraz z nim całe stado. Zaczął węszyć. Jego nozdrza od kilku godzin sygnalizowały obecność łosia przed nimi – teraz woń ta nasilała się. Pozwolił sobie jeszcze przez chwilę podelektować się zapachem. Krótkim szczeknięciem dał sygnał swoim najlepszym łowcom aby rozpoczęli okrążanie ofiary i poderwał stado do biegu. Teraz już całe stado usłyszało wyraźny ryk łosia znajdującego się przed nimi. Luncan wiedział, że jako przewodnik musi pierwszy zaatakować. I pierwszy oberwać. Nie bał się jednak, nie znał uczucia strachu. Wybiegł na polankę, na której łoś odpoczywał. Jednocześnie dostrzegł wilki okrążające zwierza z lewej strony. Z radosnym wyciem skoczył... Rozpoczęło się polowanie!"

— — —

Wilki. Znienawidzone przez ludzi, unikane przez inne zwierzęta. Wojownicy nieprzebytych lasów. Piękne, a jakże przy tym groźne i niebezpieczne. Wilki, jak każde rozumne istoty czują ból, głód i zimno. Ale odczuwają też przywiązanie, odpowiedzialność czy swego rodzaju miłość. Wilki nie zabijają dla zabawy, jak ludzie. Zabijają by przeżyć i nakarmić swoje potomstwo lub, by skrócić cierpienia starego i schorowanego członka stada. Ich życie, a raczej codzienna walka o przeżycie, w dzisiejszych czasach staje się coraz trudniejsza. Ludzie zabijają je dla cennych skór, albo też dla zabawy.

W grze WOLF wcielasz się w wilka i możesz pokierować jego życiem według własnego upodobania. Będziesz cieszył się gdy twój wilk zostanie przewodnikiem stada, martwił się gdy przegra walkę z silniejszym i szybszym osobnikiem. Będziesz opiekował się jego potomstwem i uczył młode wilczego życia.

Gra jest też multimedialną bazą danych o wilkach (opcja ABOUT WOLVES). Na początku można bliżej zapoznać się z szarymi mieszkańcami kniei. Możesz na przykład poznać ich zmysły – w jaki sposób je wykorzystywać, opanować ich sposób porozumiewania się. Dowiesz się, w jaki sposób dzielą się na kasty, ich odpowiedniki w ludzkiej hierarchii, jak się porozumiewają. Wyszczególnione są wszystkie zmysły i sposób w jaki wilki je używają. Można dowiedzieć się wiele o wilkach i wykorzystać to później w grze.

Gra posiada znakomitą, kolorową grafikę oraz świetny i doskonale dobrany dźwięk. Można ją sklasyfikować jako pierwszy symulator zwierzęcia.

GŁÓWNE MENU

Oprócz standardowych opcji mamy tu przede wszystkim wybór dwóch typów gry:

PLAY SCENARIO – wybierasz sobie zadanie, np. upolować królika, znaleźć partnera lub wygrać walkę. Możesz obejrzeć opcje do danego scenariusza – porę roku, pogodę, rozmiar świata a nawet charakterystykę twojego wilka – jednak nie możesz zmienić żadnych parametrów.

PLAY SIMULATION – sam konfigurujesz grę. Wybierasz wilka, którym kierujesz, a także wilki ze swojej ekipy. Wybierasz pogodę, porę roku, długość gry, rozmiar świata, ilość zwierząt, obecność ludzi.

WYBÓR REGIONU

ARCTIC – tundra. Długa zima, krótkie lato. Niewiele zwierząt, na które można polować, jednak samo polowanie jest łatwiejsze, gdyż ofiara nie ma zbyt wielu miejsc do ukrycia. Trzeba połączyć się z innymi wilkami w jeden zespół, by przeżyć. Ludzie w większości polują z samolotów, należy więc unikać sunącego po ziemi cienia i odgłosu strzałów. Pora wilczej miłości to pierwsze dwa tygodnie wiosny.







WOLF

TIMBER – las. Wiele roślinności i miejsc, w których można się schować. Dom dla wielkiej ilości zwierząt, a szczególnie drobnych tak jak bóbr albo królik. W gąszczu jest trudniej upolować coś na obiad. Ludzie wkraczają tu w helikopterach albo pieszo. Pora wilczej miłości to ostatni miesiąc zimy.

PLAINS – preria. Prawie wszystkie typy zwierząt, duże i małe, znajdują tu swój dom. Można znaleźć także udomowioną zwierzynę, krowy. Ale oczywiście razem z krowami wkraczają ludzie. Dużo ludzi w helikopterach lub na własnych nogach. Pora wilczej miłości to ostatni miesiąc zimy.

STEROWANIE

Wilk porusza się za kursorem, który sterowany jest myszą lub z klawiatury. Im dalej od wilka znajduje się kursor, tym szybciej wilk się porusza. Ze zmianą szybkości zmienia się kolor kursora: biały – wilk stoi, zielony – chód, żółty – trucht, czerwony – bieg. Gdy wilk biegnie obniża się jego energia, którą regeneruje odpoczynek lub sen.

ZMYSŁY

Drogą do przeżycia jest konsekwentne używanie zmysłów. To jedyny sposób aby trzymać się z dala od niebezpieczeństwa, a także najlepsza droga do znalezienia jedzenia i picia.

Musisz jeść i pić aby twoje zmysły i siła były na wysokim poziomie. Pij z jezior, rzek, śniegu. Zabijaj zwierzęta lub znajdź martwe aby się pożywić.

EKRAN OPCJI

Po wciśnięciu SPACE zobaczysz ekran opcji. Gra zostaje przerwana, a ty masz szansę obejrzeć energię i inne cechy twego wilka, a także statystyki innych wilków z twojej brygady. Można z tego poziomu używać także zmysłów kierując kursor na odpowiednią część ciała wilka (nos, oczy, uszy, pysk). Opcja FAST TIME pozwala na szybki wypad do norki, najbliższej wody itp.

POLOWANIE

Aby zaatakować zwierzę, nakieruj na nie kursor i kliknij. Program sam zadecyduje czy jesteś wystarczająco blisko i czy jesteś wystarczająco silny aby je pokonać, lub też zadać rany swej ofierze.

ZNACZENIE TERENU

Wilki, podobnie jak pieski, znaczą teren wokół swoich nor. Możesz zostawić wiele znaków, jednak jeśli będziesz zachłanny i obierzesz sobie zbyt duży teren, inni mogą nie honorować twoich znaków. Czasem wilki z twojej ekipy same zostawiają znaki, a czasem musisz zrobić to osobiście.

SEN

Nocą możesz położyć spać swojego wilka. Można też polować, albo powyć sobie do księżyca. Wraz ze snem wraca do poprzedniego stanu siła i wytrzymałość twojego zwierzęcia.

AUTOPLAY

Jeśli chcesz zrobić sobie przerwę, ale życzysz sobie aby twój wilk dalej biegał po świecie, możesz skorzystać z opcji AUTOPLAY. Wilk automatycznie będzie jadł, pił, polował i starał się przeżyć. Po odnalezieniu swego wilka możesz tę opcję wyłączyć, albo obserwować go w celach naukowych.

POZYCJA W STADZIE

W każdej wilczej brygadzie jest zawsze jeden wilk silniejszy, odważniejszy i sprytniejszy od pozostałych. Wilk ten nosi nazwę ALPHA, przewodnik. Klasa wilka może się zmieniać, razem ze wzrostem jego zdolności, czyli np. po upolowaniu kilkunastu zwierząt, lub kiedy inne wilki starzeją się i notują spadek wartości swoich cech.

Wilki często walczą o pozycję ALPHA. Aby zmierzyć się z innym wilkiem najedź na niego kursorem i kliknij. Pojawi się rysunek z informacją o nim i pytanie czy chcesz się z nim zmierzyć. Wskazana jest znajomość wilczej mowy, którą można poznać zapoznając się bliżej z wilkami na początku programu.

MIŁOŚĆ

Aby się kochać, musi być spełnionych kilka warunków. Na początek potrzeba dwoje wilków klasy ALPHA o przeciwnych płciach. Musi być odpowiednia pora roku – koniec zimy lub wczesna wiosna, zależnie od położenia geograficznego. Nie może grozić żadne niebezpieczeństwo. Oba wilki muszą być najedzone i wypoczęte. Podobnie jak w przypadku walki, należy przerobić znajdujący się w grze podręcznik wilczej mowy. Nie chcesz chyba aby samiczka pomyślała sobie źle o twoim wilczysku, jeśli pokażesz jej zamiast znaku zachęty zupełnie inny, na przykład obelżywy gest. Aby doprowadzić do wilczego aktu spełnienia – kliknij na wilku o innej płci.

RODZICIELSTWO

Jeśli jesteś wystarczająco szczęśliwy i udało ci się poderwać jakąś niezłą wilczycę (lub wilka) i przeżyjesz jeszcze odpowiednią ilość czasu, zostaniesz tatusiem (lub mamusią). Nie zapomnij później nazwać szczeniąt. Pamiętaj też, że są malutkie i nie mogą same jeszcze polować. Przynoś im pożywienie. Chroń je. Gdy będą miały rok – automatycznie zostaną przyłączone do stada.

DR WOLF'n'STEIN RADZI

Twój wilk posiada szósty zmysł, szczególnie jeśli chodzi o ludzi. Jeśli wilk czuje obecność człowieka, nawet jeśli żaden z twoich zmysłów nie jest aktywny, ikona człowieka pojawia się na ekranie. Zaszczekaj aby ostrzec resztę swojego stada i jak najszybciej uciekaj.

Trzymaj się z dala od ludzi – szczególnie od właścicieli bydła.

Nie przestawaj używać swoich zmysłów.

Kiedy polujesz, szukaj rannych zwierząt – są one łatwiejsze do zabicia.

Jeśli jesteś sam – nie atakuj wielkich zwierząt, takich jak np. łoś. Może to być niebezpieczne i twój wilk może zostać ranny. Zbierz resztę swej ekipy do pomocy.

Nie walcz z wilkami silniejszymi od siebie. Wilki znane są z braku litości wobec swego gatunku.

GulasH

PS. Firma pisząc grę działała we współpracy ze schroniskiem dla wilków noszącym nazwę WOLF HEAVEN (wilcze niebo).











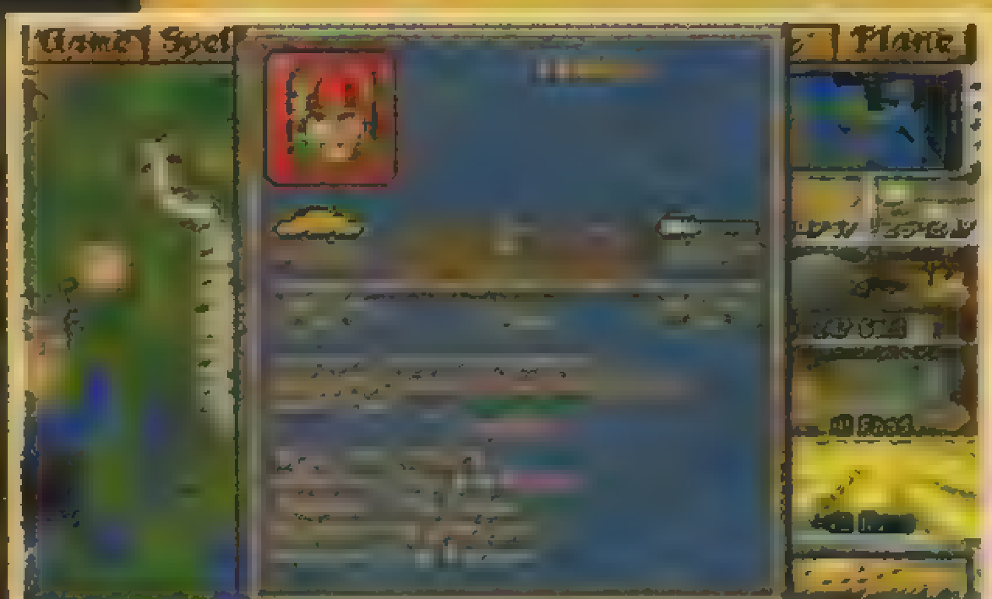
MASTER OF

Oto idea CIVILIZATION zrealizowana na modłę fantasy. Oprócz znanych już zapożyczonych elementów, w MASTER OF MAGIC jest też warstwa przygodowa, polegająca na przeszukiwaniu tajemniczych wież i zagadkowych ruin. Jest więc też coś z ducha WARLORDS. Jeśli dodać do tego sposób rozgrywania bitew, zapożyczony z gier firmy KOEI, to mamy MASTER OF MAGIC w pełnej krasie.

WYZWANIE DLA CZARNOKSIĘŻNIKA

Zaczynasz grę jako początkujący magik i jednocześnie władca zapyziałego miasteczka, gdzieś na zapomnianych przez Boga pustkowiach. Twoja sytuacja nie jest wesoła, lecz twoi konkurenci też startują z podobnego poziomu.

Pierwszym zadaniem jakie cię czeka to poznanie najbliższej okolicy. Znajdziesz podobne do twojej osady ruiny porzuconych przed wiekami budowli, a także złoża węgla, srebra i magicznych kryształów. Warto poszperać trochę przy ruinach, budowlach, jaskiniach oraz węzłach magii (NODES). Większość z tych punktów zdążyły opanować już hordy piekielnych kreatur, ale czasami trafisz na opuszczone miejsce, gdzie czekać będzie na ciebie skrzynia złota lub kryształów. Ważnymi punktami są także wysokie, okrągłe wieże umożliwiające przemieszczanie się między światami.



Aby rozpocząć grę z impetem, musisz zapewnić sobie odpowiednią ilość poddanych:

– możesz ustawić produkcję miasta na budowę domów (HOUSING),

– możesz wyprodukować nowych osadników (SETTLERS), by założyć nowe miasta,

– postawić na tworzenie oddziałów wojska (SWORDSMEN, SPEARMEN) do podboju miast neutralnych.

Droga jaką wybierzesz zależy od umiejscowienia twojego pierwszego miasta. Może się zdarzyć, iż nie będzie w pobliżu innych miast, ale może być ich zatrzęsienie. Aby założyć własne miasto nie wystarczy posłać osadników byle gdzie. Przede wszystkim miasta można budować minimum cztery pola od już istniejących. Ale nie każde miejsce nadaje się na miasto. Żeby o tym zdecydować, użyj opcję SURVEYOR (F1) i wskazuj kolejne pola na mapie. Z prawej strony ekranu ukażą się informacje o: maksymalnej liczebności miasta (POPULATION) i bonusach dotyczących produkcji (PROD.), ilości złota (GOLD) i innych. Miasta należy zakładać w miejscach zapewniających jak największą populację, jednak tak by nie marnować cennej przestrzeni (np. jeśli założysz nowe miasto o 6 pól od starego, to między nimi pozostanie pas nie wykorzystanej ziemi, a miasta tam już nie zbudujesz).

WOJSKO, MAGIA, GOSPODARKA

Podobnie jak miało to miejsce w CIVILIZATION, dróg rozwoju jest wiele i sam musisz zdecydować, którą z nich podążyć do zwycięstwa. Możesz skoncentrować się na jednej z trzech dziedzin: ekonomicznej, militarnej lub magicznej, jednak zależności między nimi są tak silne, że nie uda ci się uciec np. od problemów ekonomicznych (możesz włączyć opcję GRAND VIZIER (F8) z menu INFO, która pomoże ci zarządzać miastami), ani też od militarnych: droga do sukcesu wiedzie poprzez podbój i rozwój miast i w tym bezwzględnie musisz być lepszy od przeciwników.



W trakcie rozwoju własnej armii napotkasz kilka barier: Pieniądze na opłacenie armii – powinny być problemem jedynie na początku, lecz przy właściwej rozbudowie miast problem ten szybko zniknie. Żywność – ten problem to wąskie gardło już do końca gry, możesz posiadać tylko tyle jednostek wojskowych ile zdołasz wyżywić. Przy braku żywności, „nadmiarowe" jednostki natychmiast zdezerterują. Wielkość armii – ponieważ jedna armia może być złożona z max 9 jednostek, po pewnym czasie będziesz musiał rozwiązywać (DISMISS) słabsze jednostki a budować silniejsze. Rozwój twojej armii jest silnie związany z rozwojem miast, aby budować coraz silniejsze jednostki musisz także rozbudowywać miasta. BARRACKS, SMITHY, FIGHTERS GUILD, STABLE, ARMORERS GUILD, FANTASTIC STABLE to tylko niektóre z budynków jakie ci się przydadzą. Szczególnie ważnym jest FANTASTIC STABLE, który umożliwi ci budowanie szybkich jednostek latających.

Rozwój magii związany jest jeszcze ściślej z rozbudową miast. Siłę magiczną pozyskasz z miast położonych w pobliżu węzłów magii (NODES OF CHAOS, NODES OF NATURE, itp.) oraz ze wznoszonych w miastach budynków (SHRINE, TEMPLE, PARTHENON, itp.). Możesz także, za pomocą wiedzy alchemicznej (opcja ALCHEMY), transmutować swe zapasy złota w kryształy magii (MANA CRISTALS). O ile jednak w taki sposób możesz uzupełniać swą bieżącą moc, to pozostaje jeszcze problem odkrywania nowych czarów. Aby przyspieszyć badania, wywołaj opcję MAGIC i podnieś poziom magii na różdżce z napisem RESEARCH. Aby jeszcze bardziej przyspieszyć rozwój swej wiedzy magicznej, wznoś takie budowle, jak: LIBRARY, UNIVERSITY, WIZARD'S GUILD, ALCHEMISTS GUILD. W magicznym rozwoju pomogą ci też czary np. BLACK RITUALS, oraz przedmioty, jakie twoje wojska mogą znaleźć w siedzibach potworów. Tylko poprzez rozwój magiczny możesz doprowadzić grę do zwycięskiego końca.

Jednakże fundamentem na jakim opierać się musi twoja potęga jest posiadanie dużej liczby bogatych i zasobnych miast. Korzyści jakie uzyskasz z miasta zależą od następujących czynników:

– stopy podatkowej,

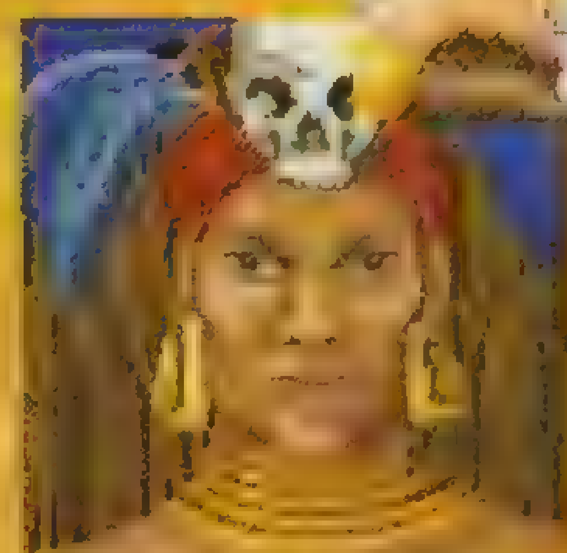
MICROPROSE'94

PC: VGA, SB, GUS

STRATEGIA

Grafika	Dźwięk		Miodność
90%	90%	100%	90%

Cena w tys zawiera VAT



Kandydaci w najbliższych wyborach na prezydenta...



którą możesz ustalać korzystając z opcji TAX COLLECTOR z menu INFO,

– liczby mieszkańców,

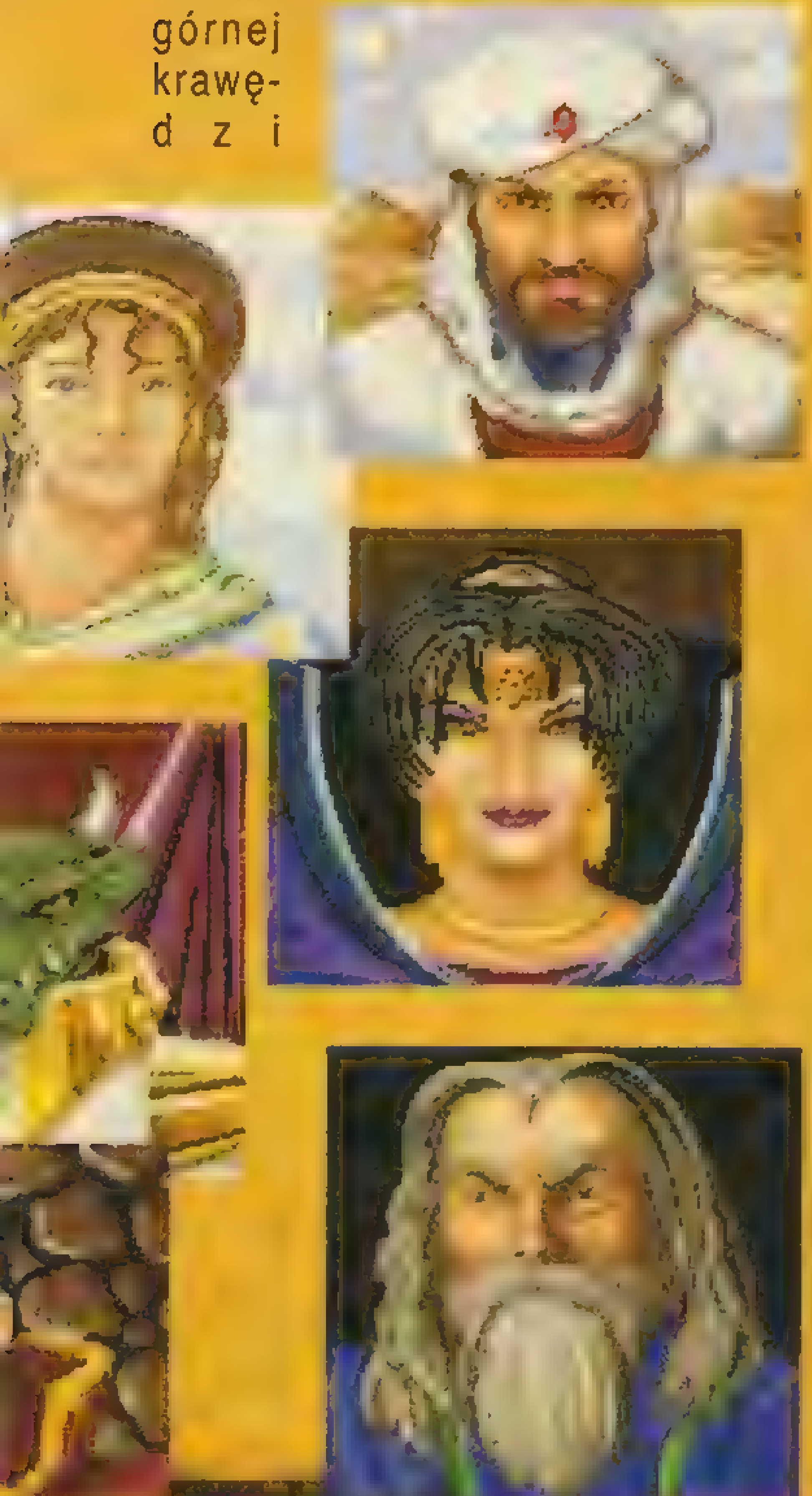
MAGIC

– obecnych w mieście budynków, takich jak: MARKETPLACE, BANK (powiększają dochody), GRANARY, FARMERS MARKET (powiększają produkcję żywności),

– poziomu niezadowolenia (buntownicy nie płacą podatków). Dobrze jest także szybko znaleźć przejścia pomiędzy światami (smukłe wieże) i skolonizować planetę MYRROR.

OBSŁUGA

Do obsługi gry potrzebna ci będzie mysz, za pomocą której obsłużysz menu na górnej krawędzi ekranu, mapę oraz rozwijane: ekran miasta, pole bitwy i księgę czarów. Gra wyposażona jest w rewelacyjny HELP – wystarczy tylko wskazać jakiś istotny element na ekranie i wcisnąć prawy klawisz by otrzymać krótką lecz precyzyjną informację na jego temat. Poza HELPem naciśnięcie prawego klawisza umożliwia: przewijanie mapy, przejście do ekranu miasta (po jego wskazaniu) lub uaktywnienie wskazanej armii.



Górne menu składa się z następujących elementów:

– GAME: standardowe opcje odczytu i zapisu stanu gry oraz ustawienie różnych parametrów programu (SETTINGS).

– SPELLS: otwiera księgę czarów.

– ARMIES: wyświetla listę armii i bohaterów. Po wskazaniu armii w lewym dolnym rogu wyświetlony zostanie koszt jej utrzymania. Po naciśnięciu lewego klawisza możesz wydawać jej rozkazy. Opcja ITEMS otwiera okno, w którym możesz przydzielać bohaterom magiczne wyposażenie lub też zmienić je, przy pomocy FORTRESS VAULT na kryształy magii. Opcja ALCHEMY umożliwia transformację złota w kryształy magii lub odwrotnie.

– CITIES: lista miast. Po wybraniu którejś pozycji (lewy klawisz) przechodzisz do okna miasta.

– MAGIC: Wywołuje ekran, na którym możesz komunikować się z przeciwnikami (dyplomacja) oraz zmieniać proporcje rozdziału zdobywanej mocy magicznej między: rezerwę mocy (MANA), opracowywanie nowych czarów (RESEARCH) i doskonalenie umiejętności (SKILL). Na dole ekranu znajduje się kilka przydatnych informacji: CASTING SKILL – umiejętności magiczne czyli ilość mocy jaką możesz zużyć w jednej turze na rzucanie czarów, MAGIC RESERVE – rezerwa mocy przeznaczona na rzucanie czarów, POWER BASE – ilość mocy pozyskiwanej w jednej turze (bez bonusów), CASTING – aktualnie rzucany czar, RESEARCH – aktualnie opracowywany czar, SUMMON TO – nazwa miasta, w którym znajduje się twój SUMMON CIRCLE, w tym miejscu pojawiają się wystawiane przez ciebie jednostki magiczne (duchy, demony, kościotrupy...).

– INFO: udostępnia listę opcji: SURVEYOR – podaje właściwości wskazywanego terenu; CARTOGRAPHER – pokazuje mapy obu światów z zaznaczonymi miastami; APPRENTICE – umożliwia przeglądanie księgi czarów; HISTORIAN – wykres rozwoju twojego i poznanych przeciwników; ASTROLOGER – pokazuje aktualną siłę armii, ilość miast i poznanych czarów, twoich i przeciwników; CHANCELLOR – przypomnienie ostatnich nowin; TAX COLLECTOR – ustalanie wielkości podatków; GRAND VISIER – automatyczne zarządzanie miastami; MIRROR – ty.

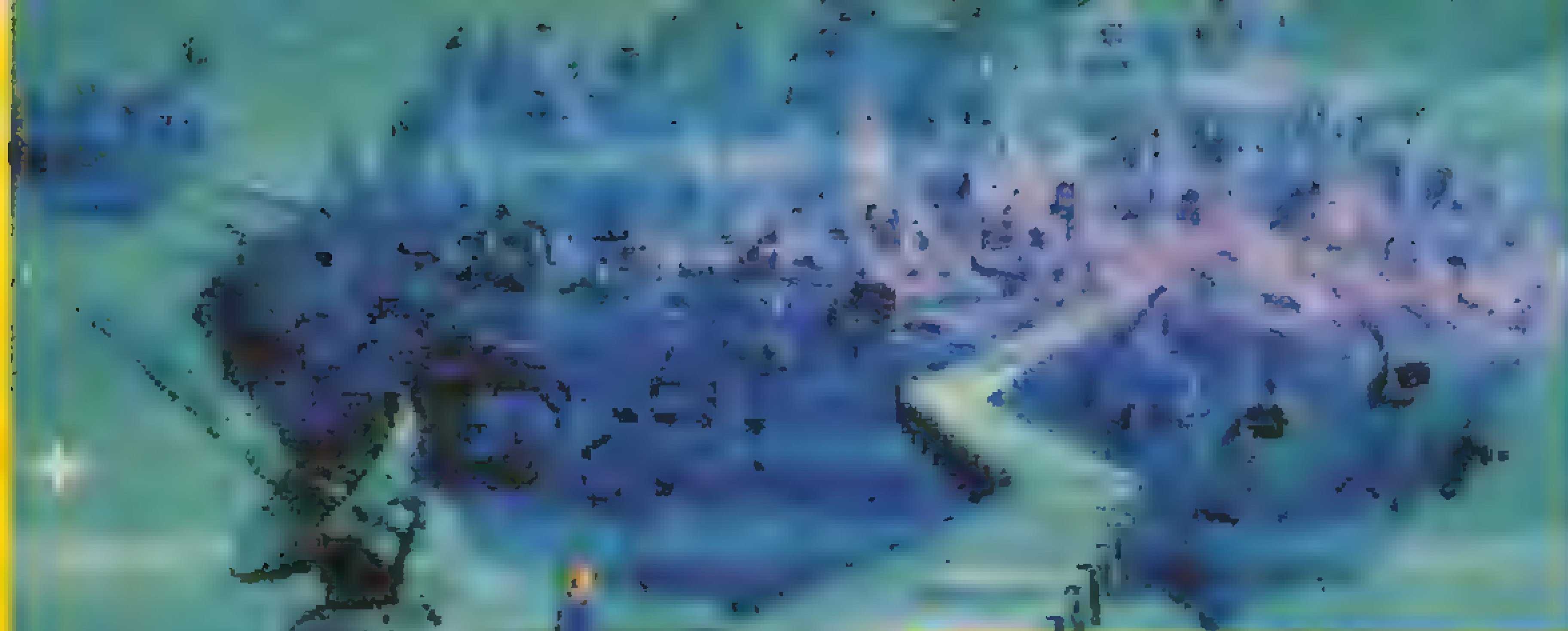
– PLANE: zmienia mapę pomiędzy planetą ARCANUS a MYRROR.

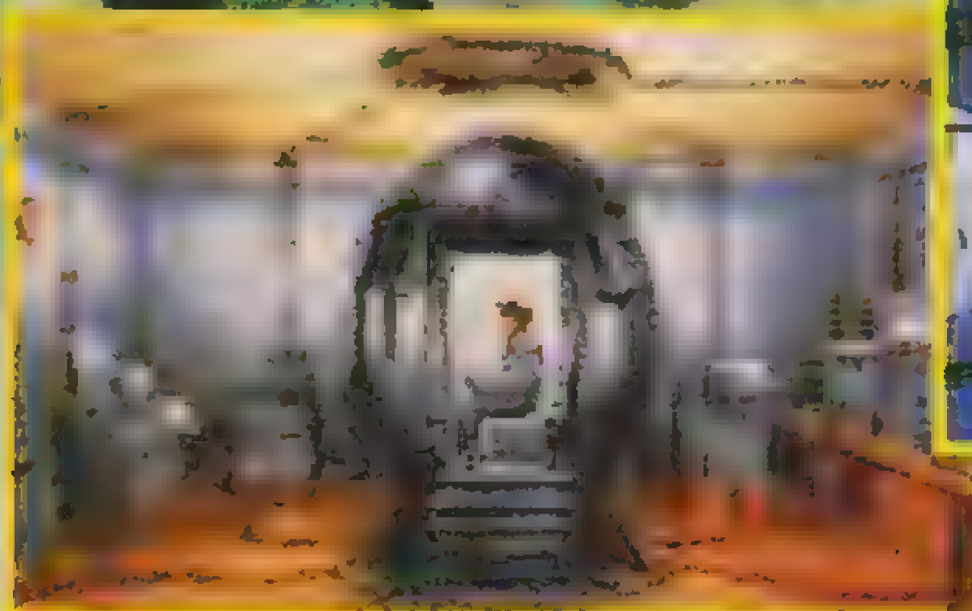
PARAMETRY SPRZĘTOWE

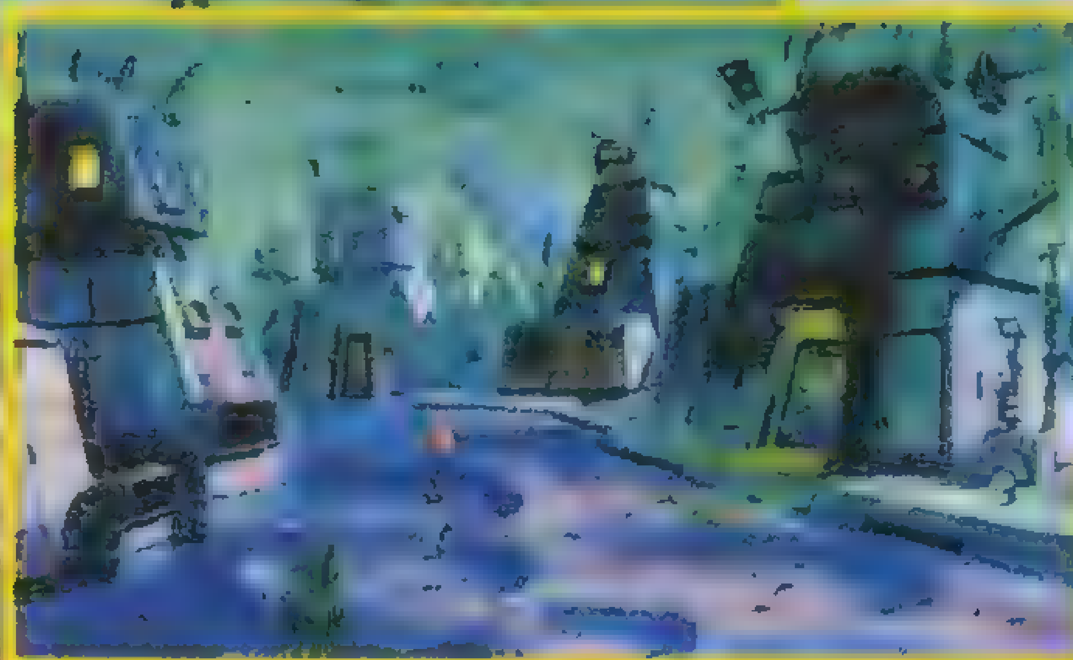
Gra zajmuje ponad 24 MB, a każdy SAVE to kolejne 122 KB. MOM chodzi na komputerach od 386 z 4 MB RAM w górę. Podczas testowania gry parokrotnie wystąpił przypadek samorzutnego wyrzucenia do DOS mimo spełniania minimalnych warunków dotyczących pamięci (program żąda 2624 KB EMS, w podręczniku zalecają 2.7 MB).

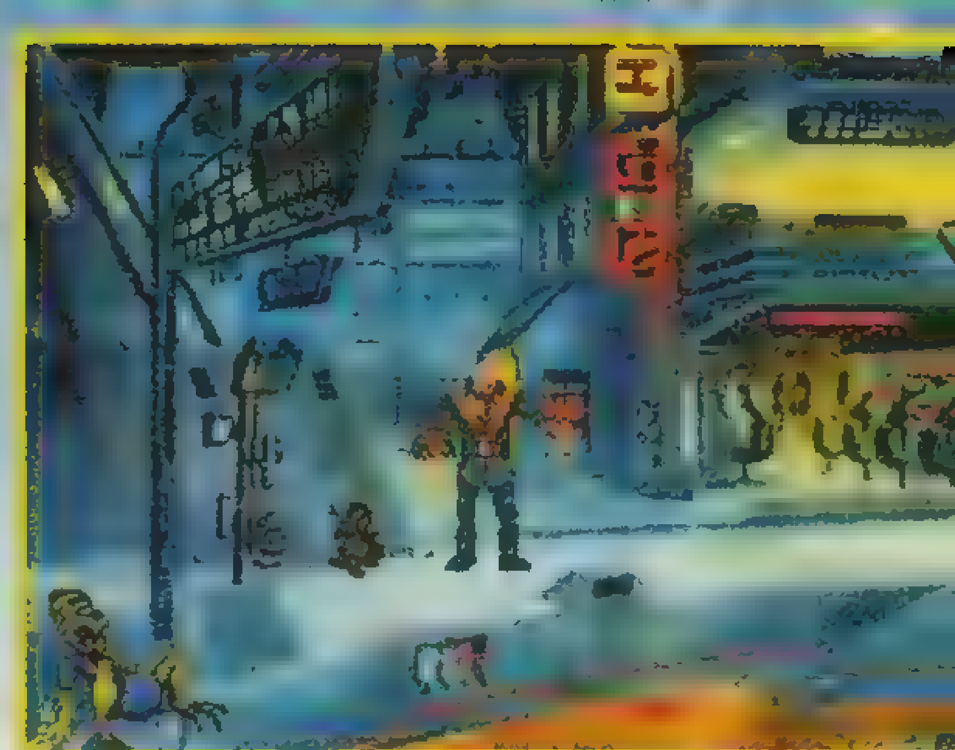
Pejotl

Dystrybutor: IPS zapowiada wydanie gry w grudniu/styczniu.









UNIVERSE jest grą przygodową wyprodukowaną przez twórców CURSE OF ENCHANTIA, a wydaną przez CORE. Nie zrezygnowano z dość uciążliwego i pogmatwanego interfejsu użytkownika, ale po przejściu kilku pierwszych zagadek można doń przywyknąć. Wiele opcji przyda się tylko raz (np. WEAR), z innych nie skorzystasz wcale (np. EAT).

Gra ukazała się na Amigę i na PC; wersje te różnią się kilkoma szczegółami. Nie zgadza się np. miejsce rozpoczęcia gry – na Amidze stoi się na powierzchni planetoidy, zaś na PC od razu na asteroidzie. Dalsze różnice są prawie niezauważalne i dlatego opis jest wspólny.

Wart podkreślenia jest fakt uzyskania na Amidze palety 256 kolorów! W ten sposób przełamano nieprzebytą dotąd barierę w grach. Mimo to prasa zachodnia nie ekscytuje się UNIVERSE. Co więcej, niektóre pisma wręcz zmieszały grę z błotem, wyciągając niekonsekwencje interfejsu użytkownika (np. żeby otworzyć drzwi raz trzeba je popchnąć a innym razem użyć). Mimo to na pewno warto zagrać, bo w przygodówkach od pół roku susza.

JAK SIĘ TU DOSTAŁEM?

Wujek George jest jednym z tych naukowców, którzy pracują całe życie wymyślając automatyczne spinki do koszul, a tylko raz na jakiś czas wpadają na genialne pomysły. Nigdy jednak o tym nie mówią. Dlatego gdy tego pamiętnego wieczoru przyjechałem do niego z pocztą, musiałem jak zwykle przeszukać jego niewielki domek. W jednym z pokojów stał dziwny zadaszony fotel, więc usiadłem w nim, raźno wcisnąłem czerwony guzik i... tak się to zaczęło.

Stoję na pokrytej kraterami planetoidzie. Co dalej, nie wrosnę przecież w podłoże. Udałem się na przechadzkę po okolicy, znajdując płytkę z układami scalonymi, metalowy pręt i trzy kamienie. Oglądając horyzont zauważyłem przelatujący co rusz wirujący asteroid. Po krótkim namyśle uznałem go za kolejny punkt do zwiedzenia. Pokonując niewielką grawitację wskoczyłem na obracającą się skałę. Niestety, nie znalazłem tam nic, za to po chwili lotu nadarzyła się okazja do wskoczenia na mostek swobodnie wiszący w przestrzeni.

Po krótkiej wędrówce pomostem doszedłem do pokaźnych rozmiarów anteny nadawczo-odbiorczej. Podczas oględzin jej obudowy natknąłem się na kawałek blachy mocno przykręcony śrubami do anteny. Jedynym moim narzędziem była żelazna rurka, którą wsadziłem w szczelinę i podważyłem pokrywę, która odpadła ukazując panel sterujący. Gdy z ciekawością przebierałem kable i druciki natknąłem się na wolny slot, w który włożyłem płytkę ze scalakami. Martwy dotychczas ekran obsługujący terminal rozbłysł po chwili wyświetlając szereg napisów. Bawiąc się programem po wejściu w opcję SET FILTRATION SYSTEM na próbę wyłączyłem na GAVRIC HOMEWORLD system przepływu powietrza. Bawiąc się dalej w opcji CONNECT CHANNEL uruchomiłem przejście do miasta na skale widniejącej w przestrzeni na horyzoncie.

Mogłem powędrować dalej. Na pierwszym placyku po lewej stronie ujrzałem dwa duże wentylatory – były jeszcze ciepłe, ale nie działały. Przeczucie mówiło mi, iż znalazłem się właśnie na GAVRIC HOMEWORLD. Po wywaleniu kraty zabezpieczającej (PUSH/PULL) rozpocząłem oględziny wnętrza wentylacji ale pech sprawił, że wleciałem do labiryntu korytarzy systemu napowietrzania miasta. Niestety, nawet mała grawitacja nie uratowała mnie przed jazdą na tyłku po tunelach. Rajd zakończył się na powierzchni asteroidu, z którego startowałem. Obok mnie leżały jakieś śmiecie i lusterko, które wziąłem ze sobą. Do miasta powróciłem starym sposobem – po wirującym głazie.

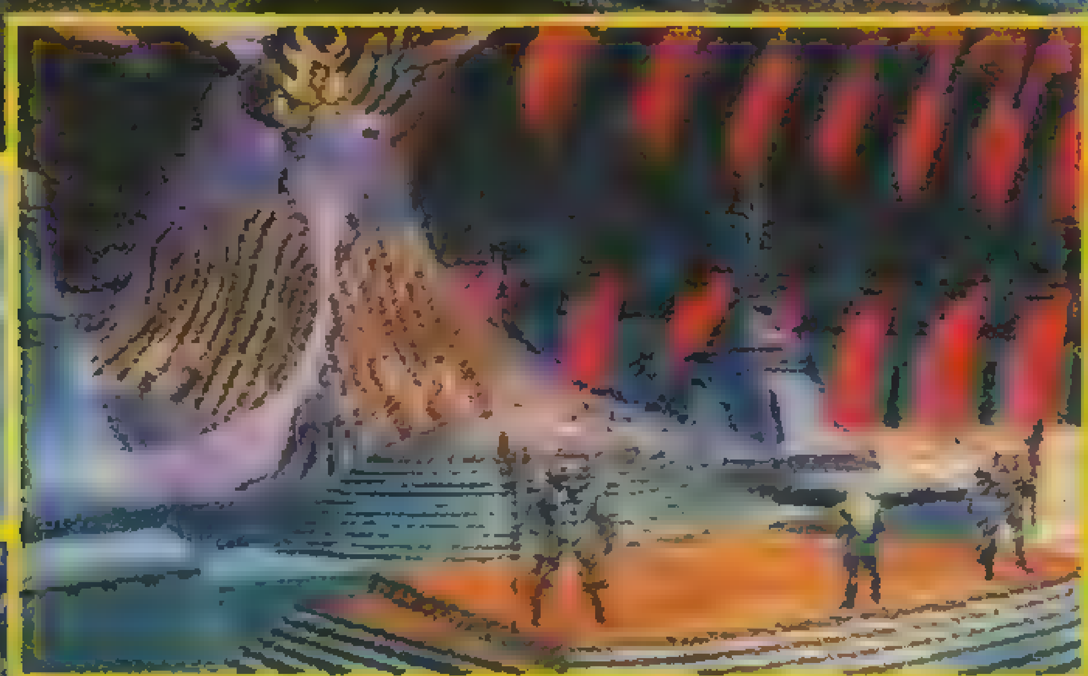
W mieście tym razem udałem się dalej, na kolejny plac. Jedne z drzwi strzeżone były przez parę laserów, które skutecznie obróciłem w pył podrzucając im lusterko. Na reakcję właściciela nie musiałem długo czekać – wyskoczył do mnie cham z wyzwiskami na ustach. O dziwo, zrozumiałem wszystko o czym się zapluwał, a nie mówił przecież w żadnym znanym mi języku. Facet mówił coś o kobiecie-ufoku mieszkającej obok.

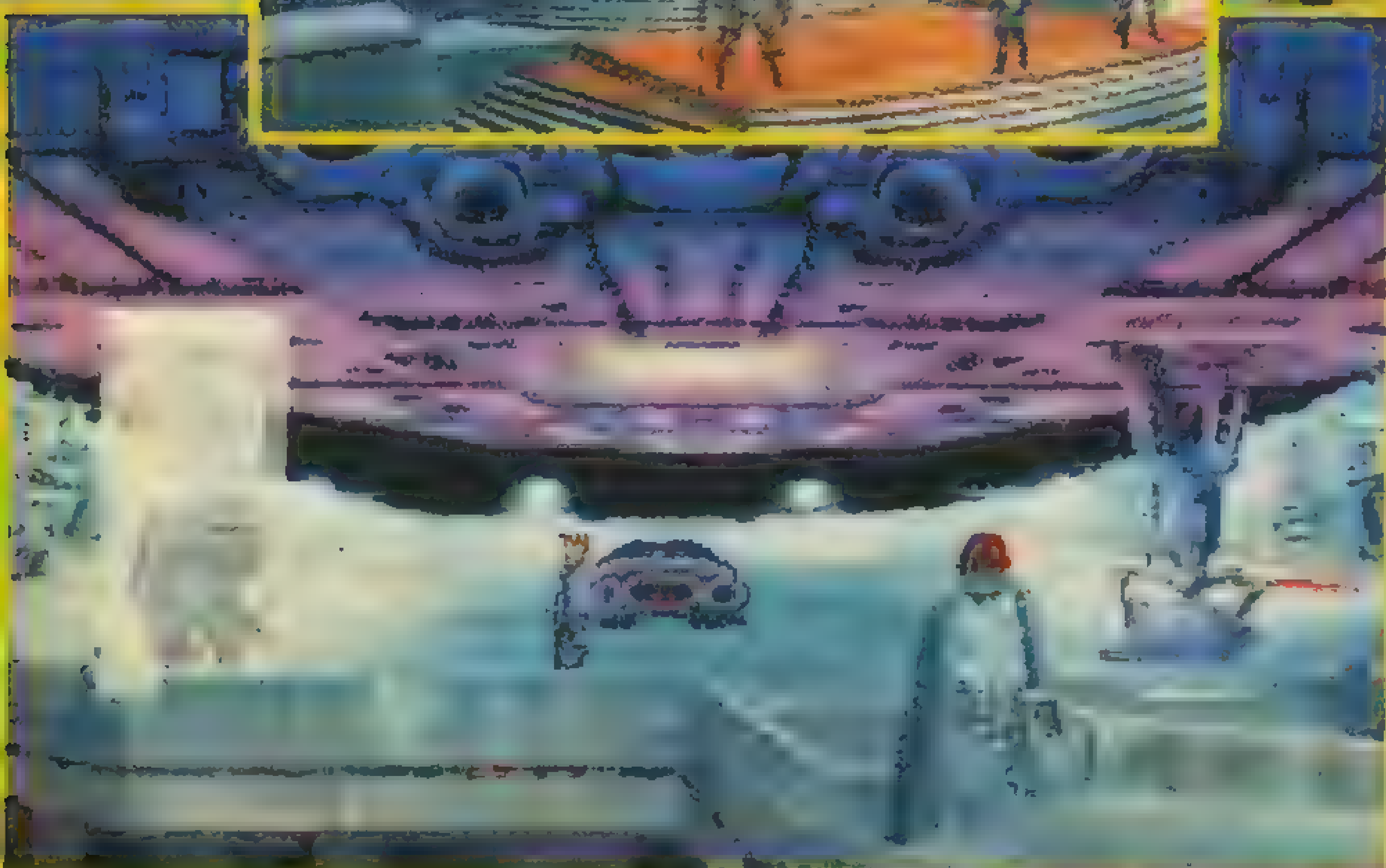
Udałem się do niej. Drzwi otworzyła niechętnie. Miała piękny uśmiech, a na imię jej było Silphinaa. Opowiedziała mi o okrutnych rządach króla Neiamisesa, który pozbawiał mieszkańców resztek ich oszczędności stosując znany chwyt pod tytułem: „Podatek Od Wartości Dodanej + Podatek Dochodowy = Dobre Samopoczucie Ministra Finansów".

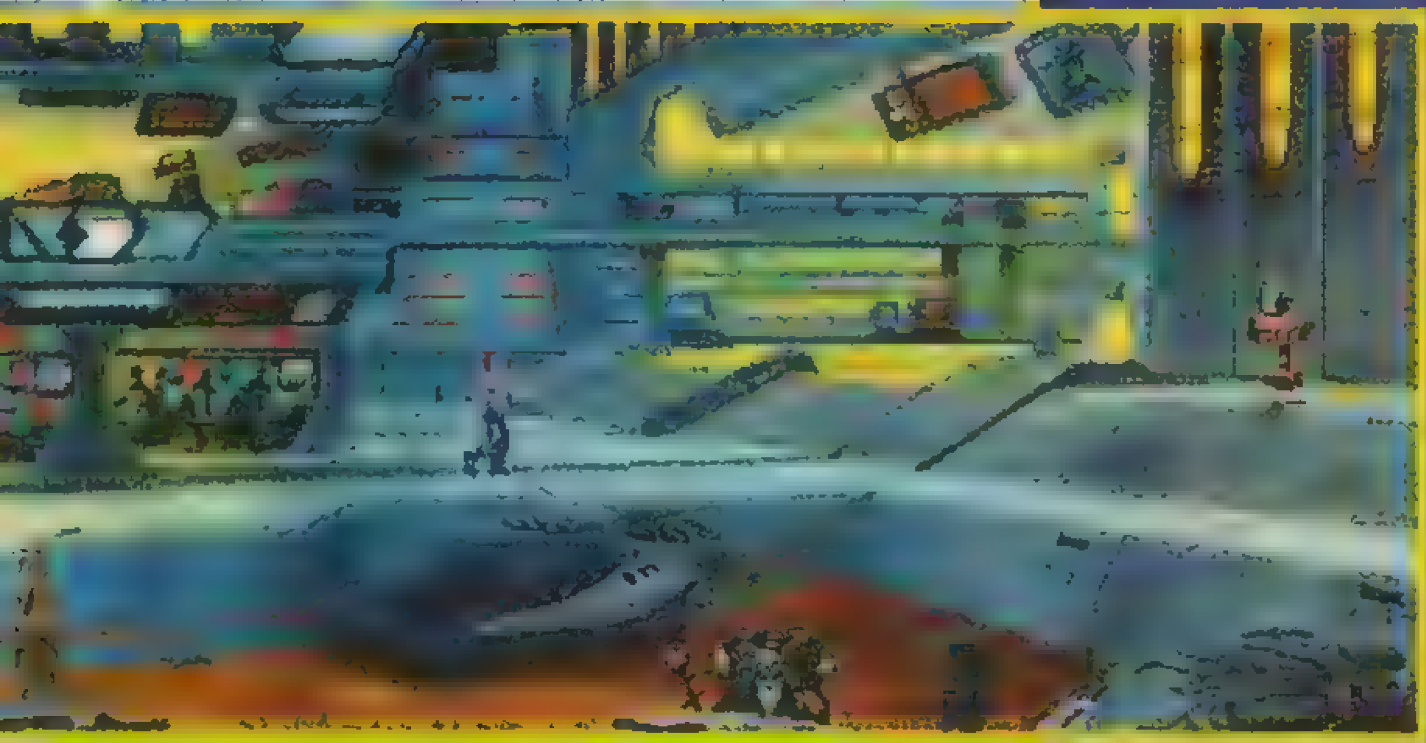
Nagle mą głowę począł rozsadzać nieludzki ból, a jakby tego było mało, do drzwi zaczęły dobijać się roboty, które zwęszyły niszczyciela laserów (czyli mnie). Silphinaa zdążyła mi jeszcze opowiedzieć o jakiejś przyjaciółce imieniem Malinaa, która mieszka na Wheelworld. Dziewczyna pełna poświęcenia poszła zatrzymać intruzów, ja zaś miałem się gdzieś ukryć. Pod szafką – nie. Nad kuchnią – też nie. Ale były DRZWI!

Cholera – potrzebny jest kod, co robić? Hmmm... Zaatakować wyświetlacz, to jasne. Może uda mi się wywołać spięcie. Oczywiście – przejście stanęło otworem. Szybko udałem się na pierwsze piętro, gdzie podczas rewizji w szafie właścicielki znalazłem kurtkę (szkoda jednak, że nie bieliznę) z wbu-









IVERSE

dowanym komputerem. Po szybkim zapoznaniu się z funkcjami komputerka, posłużyłem się nim do uruchomienia urządzenia znad łóżka, a następnie konsoli ze ściany obok. W opcjach obsługi pokoju wybrałem otwieranie okiennic i wyskoczyłem przez okno.

Na parkingu przed domem stał samochód. Niestety, chroniony był przez system antywłamaniowy. I tu kurtkowy komputer przyszedł mi znowu z pomocą wyłączając elektryczne pole chroniące auto. Szybko wskoczyłem do pojazdu. W jego wnętrzu odnalazłem po lewej stronie czytnik kart magnetycznych. Włożyłem do niego znalezioną w kieszeni kurtki kartę – umożliwiła ona rozruch pięknego modelu PTV (Personal Transport Vehicle). Obok kokpitu nawigacyjnego znalazłem przycisk i podałem sekwencję uruchamiającą. No to, panie i panowie – odlot! Robotom króla nie udało się mnie zatrzymać.

Podczas lotu spotkałem statek kierowany przez włochatą istotę podającą się za Snorglata, który to ostrzegł mnie abym nie zbliżał się do tego rejonu jeżeli w swych zbiorach nie będę posiadał czegoś cennego. Na dyskusję nie przeznaczyłem zbyt wiele cennego czasu i postanowiłem obrać kurs na pierwszą lepszą planetę. Padło na BALKAMOS 7. Po udanym wejściu w jej atmosferę wybrałem bezpieczny sektor do lądowania i udałem się na zwiady. Po paru krokach natknąłem się na szczątki rozbitego statku, skąd zabrałem parę porozrzucanych przedmiotów – łatwopalny płyn oraz nieczynnego robota czyszczącego. Szybko zorientowałem się, że brakuje mu paliwa, połączyłem go więc niezawodnym węzłem z puszką aerozolu.

Wróciłem do swego pojazdu. Niestety, w międzyczasie zainteresowali się nim kosmaci mieszkańcy tej planety. W żaden sposób nie mogłem opanować sytuacji. Na całe szczęście mój wielofunkcyjny droid szybko poradził sobie z tym problemem przerażając ich do nieprzytomności. Odleciałem z planety i obrałem kolejny kurs na oślep na JOR-SLEV 4. Na powierzchni planety znalazłem dziwne stworzenia zjadające jeszcze bardziej dziwne pluszowe kulki wyskakujące z dziur. Zapragnąłem posiąść owe małe istotki, ale były one systematycznie konsumowane przez zwierzaki przypominające ziemskie mrówkojady. Ale od czego miałem kamienie! Podrzuciłem jeden temu włochatemu mordercy, no i złapał przynętę. Biedaczek był chyba na diecie, bo ów mały kamyk wywołał gwałtowną reakcję gastryczną zakończoną zejściem.

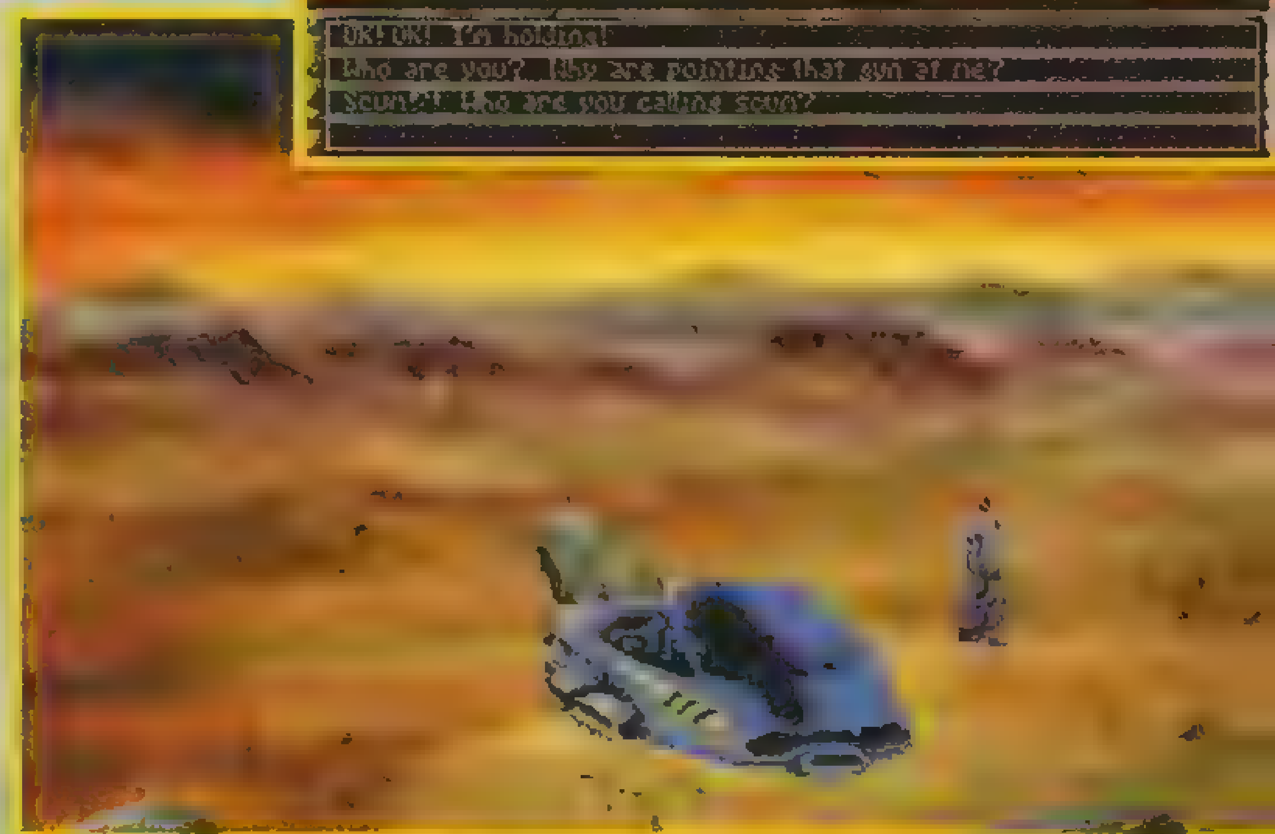
W ten sposób uratowałem też i pozostałą resztę pluszaków, które pozbierałem za pomocą odkurzacza zamontowanego w droidzie. Potem udałem się do mojego PTV i wróciłem na orbitę planety. Tym razem na powierzchni wypatrzyłem jeszcze jedno miejsce do lądowania. Jeszcze raz udałem się na powierzchnię, gdzie idąc na lewo od miejsca lądowania napotkałem samotnego starca. Biedak był mocno głodny i miał apetyt na cokolwiek co się rusza. Podarowałem mu schwytane kulkowce, a w zamian otrzymałem jego miksturę CARVITE. Wróciłem do pojazdu, aby następnie udać się w stronę dryfujących asteroidów.

Zapomniałem jednak, iż tam czaił się Snorglat. Gdy tylko nawiązał ze mną kontakt wizualny, padło pytanie „Masz coś cennego dla mnie?". Odpowiedziałem, że tak, mając na myśli miksturę CARVITE. Snorglat zainteresował się i nawet zaoferował przewiezienie mnie na WHEELWORLD. Oddałem mu CARVITE. Teraz wystarczyło już tylko zręcznie (i ręcznie, gdyż padło auto-dokowanie) zadokować na statku mojego dobroczyńcy i w drogę!



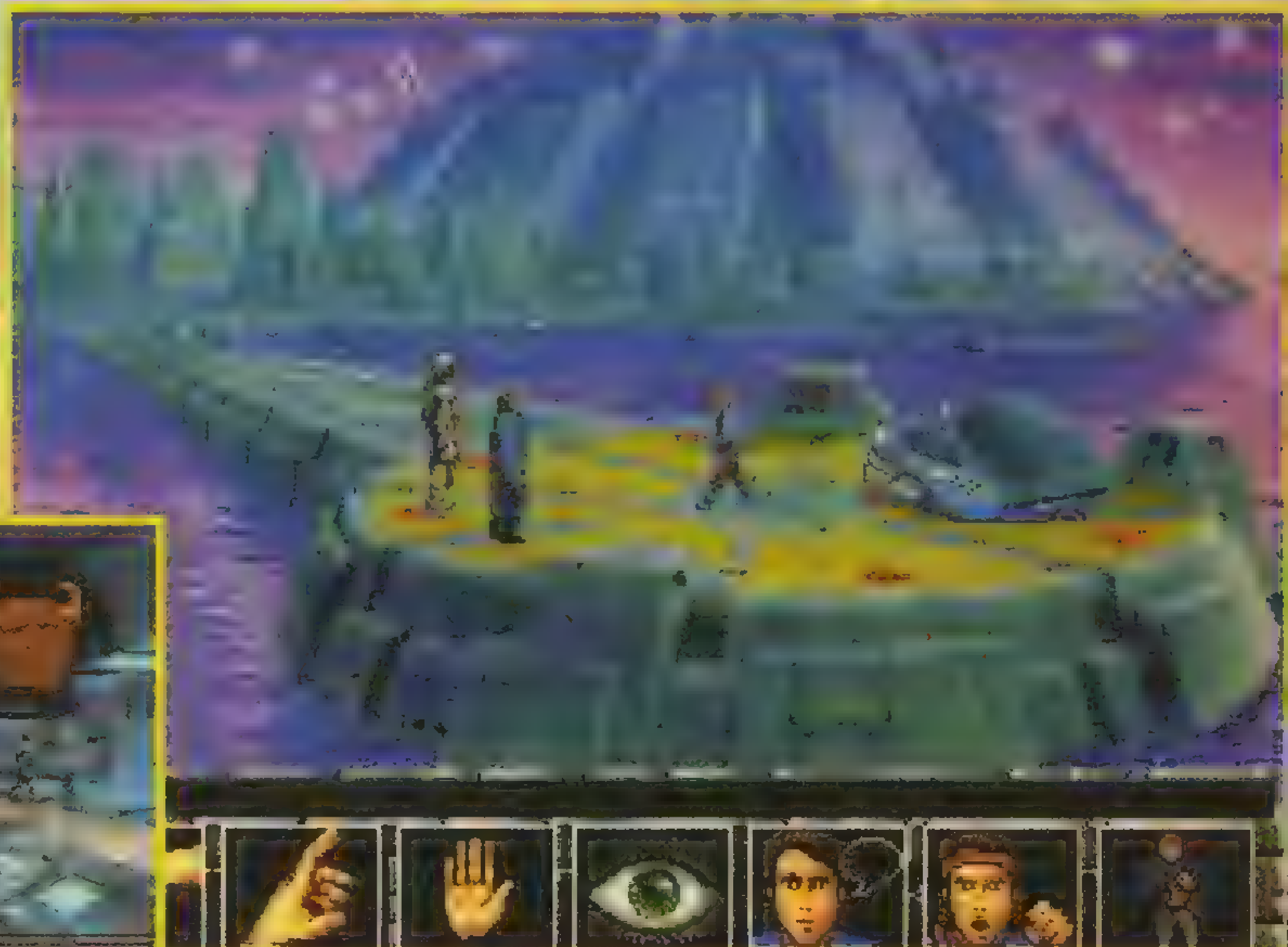
WHEEL WORLD

Na lądowisku doszło między nami do ostrej wymiany zdań, która zakończyła się ogłuszeniem mnie przez napastnika. Ale nawet gdy sobie poszedł, nie miałem tu nic to roboty, bo furtka była zamknięta polem siłowym. Wsiadłem więc do swojego pojazdu i udałem się na lądowisko 40E. Spotkałem tam robota wykonującego jakieś naprawy. Chcąc z nim porozmawiać klepnąłem go po ramieniu. Robot jednak niespodziewanie stracił równowagę i wylądował parę poziomów niżej, pozostawiając skrzynkę z narzędziami, z której zabrałem stalową linę.



Znowu wskoczyłem do swojego PTV, aby udać się na lądowisko 1H. Było to jedyne lądowisko z wyłączonym polem siłowym przy furtce. Żwawo udałem się do miasta. Było imponujące – te wieżowce, te autostrady... Mieszkańcy nazywali to miejsce ARCWAY. Ja jednak poszedłem na dół zabierając przedtem flaszkę przy wyjściu z lądowiska.

Doszedłem na przedmieścia. Wszedłem na platformę i uruchomiłem ją za pomocą panelu sterującego chcąc zjechać na dół. Niestety, biedaczka była już troche wysłużona przez co doszło do awarii – winda stanęła między piętrami. Cóż było robić, przymocowałem stalową linę do platformy i zjechałem na dół. Spotkałem tam kloszarda. Biedaczysko nie chciał od życia nic więcej, niż tylko stałych dostaw alkoholu. Podarowałem mu więc dla pocieszenia flaszkę, a on odwdzięczył się dając mi kartę identyfi-





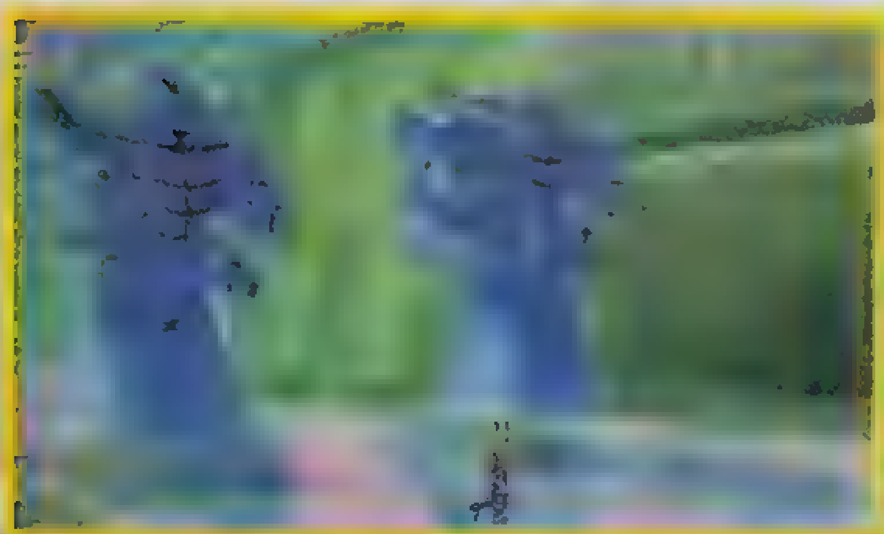




kacyjną. Przydałoby się teraz wyleźć z tego dołu... Wiedziony kolejnym błyskotliwym pomysłem wskoczyłem na linę, a potem używając droida wleciałem na nim na górę.

Na ARCWAY udałem się w kierunku pasażu rozrywkowo-usługowego – KALEEV WAY. Wow! Tu jest zupełnie jak w Las Vegas! Te neony, bary z jednorękimi bandytami, kobiety lekkich obyczajów i zrujnowani hazardem żebracy. Jako stały klient barów na Ziemi nie mogłem odmówić sobie przyjemności strzelenia sobie jednego głębszego w tutejszym barze, do którego drzwi znajdowały się po lewej stronie kompleksu rozrywkowego. Wnętrze tej speluny było okropnie zadymione, pograłem trochę na automatach, a potem przysiadłem się do pewnego frajera. Z rozmowy wynikło, iż jest on pracownikiem ochrony. Zaproponowałem mu drinka – nie oponował. Przy barku miła pani obdarowała mnie zgrabną flaszeczką, pobierając przy tym oczywiście odpowiednią kwotę z mojej karty. Ja jednak nie wróciłem do mojego bracha z alkoholem, lecz udałem się na mały spacer dla złapania świeżego powietrza.

Wśród automatów usytuowanych po prawej stronie kompleksu rozrywkowego znalazłem automat sprzedający. Za pomocą karty ID kupiłem w jednym z nich jakieś syntetyczne świństwo (SYNTHETIC CARVITE), które następnie dolałem do butelki BRANDY. Ów trunek zaserwowałem mojemu kumplowi z baru. Efekt był piorunujący. Facet padł w czułe objęcia Morfeusza. Korzystając z okazji zabrałem mu odznakę agenta.



Po tej udanej akcji udałem się na zwiedzanie okolicy. Nagle na ARCWAY dostrzegłem starego człowieka, któremu właśnie miejscy bandyci zabierali rękę. Wystraszyłem ich i po krótkiej wymianie zdań ruszyłem w pościg za bandytami. Wyłapywanie bandziorów z odrzutowymi plecakami pozwoliło mi się wczuć w rolę agenta J-23. Dopadłem także ich przywódcę, tym razem już na lądowisku. Facet po zastosowaniu perswazji fizycznej oddał zrabowaną rękę i przyznał się, że nasłany został przez barona Kaleeva.

Na bezrękiego natknąłem się dopiero na parkingu przy KALEEV WAY. Oddałem mu dłoń. No i zaczęło się – staruch zaczął nawijać. Rozmowa, a raczej monolog, okazał się całkiem ciekawy. Powiedział, że ścigają mnie najemnicy barona Kaleev, a ja mam, zgodnie z jakąś przepowiednią, obalić źle rządzącego króla.

W podzięce za odzyskanie ręki stary obdarował mnie mapką gwiezdną (STAR CHART). Po zakończonej konwersacji udałem się w stronę wyjścia z parkingu. Spacer nie trwał zbyt długo, gdyż przy wyjściu z KALEEV WAY natknąłem się na samego barona, który postanowił przybyć po mnie osobiście. O mały włos bym nie wpadł, próbując przedostać się do zaparkowanego pojazdu – był on strzeżony prez robota. Ostatnią drogę ucieczki znalazłem na przedmieściu. Skoczyłem na popsutą windę, a następnie zsunąłem się po linie. U zalanego gościa nie miałem co szukać pomocy, pobiegłem między budynki. Stałem na pomoście, pod spodem świstały pociągi – jedynym wyjściem był skok na któryś z wagonów.

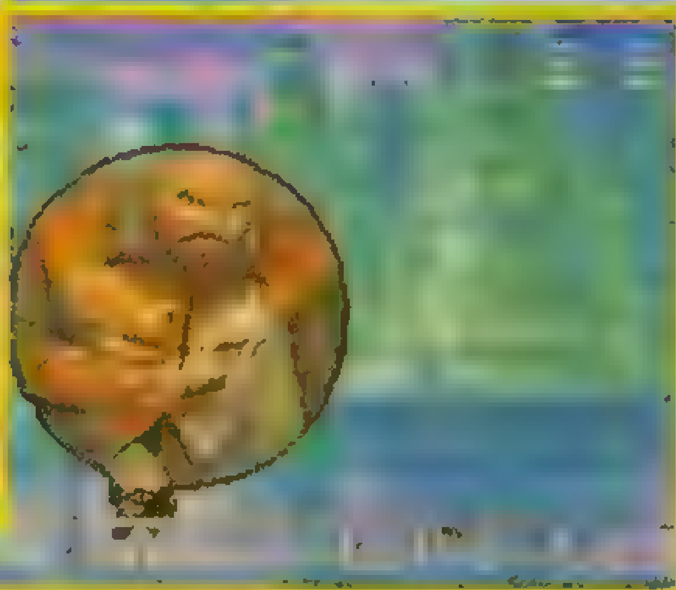
Po krótkiej przejażdżce pociąg zatrzymał się przed tunelem, a ja zeskoczyłem na słup po prawej. Jeżeli bym tego nie zrobił, to moja głowa przywitałaby się ze zbliżającym progiem tunelu. Na dolnym poziomie dostrzegłem drzwi. Ześlizgnąłem się do nich – były zamknięte. Od czego jednak mam droida – wpuściłem go do szybu wentylacyjnego obok, a on otworzył drzwi od wewnątrz. Niestety, awaria dopadła go w chwilę potem, przez co straciłem elektronicznego kumpla. Po przejściu przez drzwi znalazłem się w sali odlotów na galaktyczne wyprawy. Przy pomocy mojej karty ID oraz terminala zarezerwowałem sobie jedno z ostatnich wolnych miejsc na rejs do MEKANTHALLOR GALAXY. Po lewej stronie dostrzegłem wejście „Do Odprawy". Jedno pchnięcie drzwi i znalazłem się w rękawie prowadzącym do gwiezdnego promu. Wejście na statek zagradzało mi pole siłowe, które wyłączyłem pokazując komputerowi mój bilet. I oto wchodzę na pokład, a tuż za mną pędzi jeden z robotów barona. Niestety spóźnił się trochę, a poza tym nie miał biletu. Jeszcze raz udało mi się uciec przed wysłannikami barona Kaaleva.

SPACE LINER

Liniowiec, którym podążałem w strone galaktyki Mekanthallor był gigantycznym hotelem. Napatrzywszy się na to latające miasto udałem się w stronę windy, którą pojechałem na poziom pierwszy, gdzie znajdowała się moja kajuta, jak wynikało z biletu. Zanim jednak udałem się na jej poszukiwanie, uciąłem sobie krótką pogawędkę z dwoma mężczyznami stojącymi przy wyjściu z windy. Podałem się za ochroniarza i wyciągnąłem od nich, że na pokładzie znajduje się uzdrowiciel.

Udałem się do swego pokoju, gdzie zaraz po wejściu otrzymałem informację holograficzną. Nieznana postać poinformowała mnie, że na pokładzie została ukryta bomba rebeliantów, która ma wkrótce eksplodować. Nauczony doświadczeniem postanowiłem odnaleźć tutejszego uzdrowiciela. W tym celu użyłem konsoli znajdującej się naprzeciwko, próbując połączyć się z różnymi pokojami. W jednym z pokojów na trzecim poziomie odnalazłem człowieka o pseudonimie MYRELL i zapowiedziałem swą wizytę. Na miejscu dowiedziałem się wielu ciekawych rzeczy, jak choćby tego, że jestem częścią legendy. To co zostało rozpoczęte musi zostać zakończone – muszę unicestwić samego króla Neiamisesa. Przed wyjściem z pokoju zostałem obdarowany drugą częścią STAR CHART, którą połączyłem w całość z pierwszym fragmentem.

Wychodząc natknąłem się na kobietę. Niestety, atmosferę psuł wyraźnie pistolet wymierzony w moją skromną osobę. Zrozumiały stres spowodował, że dziś nie pamiętam tego co mówiła – chyba było to coś o ostatnim życzeniu i tym, że przysłał ją baron Kaleev. Nagle silny wstrząs zachybotał całym liniowcem – to wybuchła bomba rebeliantów niszcząc prawą burtę statku. Upadliśmy na podłogę. Po chwili jednak ocknąłem się korzystając z tego, że moja oprawczyni pozostaje nadal w błogim stanie nieświadomości przeszukałem ją (bez rozbierania) zabierając uszkodzoną broń oraz kartę do PTV. Dobiegłem do windy, a następnie udałem się na parking – LAUNCH BAY. Odnalazłem tam swój pojazd i wystartowałem.



Wziąłem kurs na planetę ANKARLON 5. Na powierzchni stał potężny wóz bojowy Mekalienów. Zniszczona gleba oraz środowisko wskazywały na działania militarne w tym sektorze. Ze sterty kabli i rur po lewej stronie udało się mi wyciągnąć pręt. Połączyłem go ze STAR CHART i stworzyłem coś na wzór bączka. Wciąż jednak intrygowała mnie myśl, jak dostać się do tej machiny. Pod lewym światłem na przodzie statku odnalazłem panel. Pamiętając sytuację z początku, nie męczyłem się zbyt długo z blachą zasłaniającą dostęp do panelu. I po raz kolejny udało się, lecz niestety, panel był niesprawny – brakowało mu zasilania. Nic tu po mnie – pomyślałem – i udałem się do mojego PTV, startując na DAARLOR-KORV z krótkim postojem na SIRUF 2.

Na powierzchni DAARLOR-KORV odnalazłem dobre miejsce do parkowania. Podczas przechadzki po planecie natknąłem się na monolit. U jego podstawy znalazłem dziwny otwór, w który wpakowałem wcześniej zmontowany bączek. Wszystko pasowało, a rezultat był bardzo interesujący... Błysło, świsło i otworzyło się przejście teleportacyjne. Nauczony przykrym doświadczeniem nie miałem najmniejszej ochoty na jego przekraczanie. No cóż. Samo mnie wciągnęło.

HALDEBAR

Miasto, do którego trafiłem, zafascynowało mnie swoimi budowlami – strzelistymi wieżami i całą swoją przytłaczającą architekturą. Moja przechadzka nie trwała zbyt długo, bo szybko znalazłem coś na kształt świątyni. Na jej środku znajdował się POWER GEM. Mityczny kamień, źródło energii i siły zarówno fizycznej jak i mentalnej (pamiętam, że coś o nim wspominali uzdrowiciele). To tego szukał król! Obok ołtarza z kamieniem znalazłem tablicę informującą mnie jak wyłączyć lasery uniemożliwiające zabranie kamienia. Na ściennej mapie zaznaczone były kamienie w posadzce wyłączające na pewien okres określony promień. Przebiegłem szybko po zapadniach. Niestety, jeden z promieni nadal był aktywny. Jak się potem okazało, na jednej z płytek należało stanąć w celu wyłączenia ostatniego zabezpieczenia.

Teraz pozostało mi już tylko zdobyć POWER GEM, który posiadłem rzucając w niego kamieniem. No i wtedy to się stało! Tym haniebnym rzutem otworzyłem bramy piekieł, wypuszczając przy tym złe moce i diabły. Szybko zabrałem kamień i uciekłem w stronę przejścia teleportacyjnego. Pokruszony kawałek mostu pokonałem jednym skokiem, a następnie wskoczyłem w dziurę i wylądowałem z powrotem na powierzchni DAARLOR-KORV.

Mając źródło zasilania udałem się z powrotem na ANKARLON 5, gdzie na martwym terminalu użyłem magicznego kamienia oraz zamontowanego na ramieniu komputerka. W końcu zadziałało. Niestety, napisy na ekranie były dla mnie niezrozumiałe. Zdałem się na moją intuicję i wybrałem drugą opcję od dołu. Ze statku wypłynął promień. Z pewną taką nieufnością wszedłem na niego i zostałem przeteleportowany do środka wehikułu. Spotkałem tam istotę podobną do kraba, która umierała. Podczas rozmowy z nią zostałem obdarowany CLOAKING DEVICE. Istota była także kolejną osobą, która wpasowała mnie do legendy. Z chodzącymi po głowie pomysłami opu-

ściłem planetę i udałem się w stronę mojego niedoszłego punktu podróży liniowcem – galaktyki MEKANTHALLOR.

Ponownie nie dotarłem do punktu przeznaczenia: zostałem przechwycony promieniem z jakiegoś gigantycznego statku i umieszczony na jego pokładzie. Doprowadzono mnie na mostek. Tam przedstawił mi się osobnik o głowie byka. Wyjawił mi swoje zamiary i cele. On i jego ludzie to rebelianci, moi sprzymierzeńcy, którzy porwali statek-więzienie w celu dostania się w atmosferę planety-stolicy – COROS. Właśnie wlatywaliśmy w strefę kontrolną planety. Indentyfikacja statku-więzienia odbyła się bez przeszkód. Ja zaś po teleportacji przy użyciu promienia po prawej stronie mostka udałem się do mojego pojazdu, którym wylądowałem w samym centrum stolicy...

COROS

Na lądowisku nie czekał na mnie tłumek dziewcząt w strojach łowickich z kwiatami i okolicznościowymi przyśpiewkami. Ludzie i kosmici zajęci byli raczej uleganiem panice wywołanej przez powietrzny atak rebeliantów szturmujących pałac królewski. Wysiadając jednak z pojazdu zauważyłem dwie postacie: faceta i robota. Przedstawili mi się jako przemytnicy i zażądali mojego wozu grożąc odebraniem mi życia! Znajdując się w sytuacji nader przymusowej zdecydowałem, że jednak wolę pozostać przy życiu.

Ruszyłem w miasto. Na skwerze spotkałem człowieka, z którym chwilę porozmawiałem. Podczas niezbyt udanej konwersacji okazało się, że czekał on na mnie. Oprowadził mnie po mieście i pokazał co ważniejsze budynki, łącznie z atakowanym właśnie królewskim pałacem oraz wejściem do podziemi, które prowadzi do tej budowli. Należało się tam jakoś dostać, ale wejście strzeżone było przez zmotoryzowane roboty. Zostawiłem tę sprawę na później i ruszyłem na zwiady.

Na południe od skweru wpadłem na dwa gigantyczne roboty strzegące przejścia. Z krótkiej rozmowy wywnioskowałem, że nie lubią one robotów, które mogą się poruszać – ta zawiść wynikała stąd, że te duże były na stałe przytwierdzone do podłoża. Na skwerze znalazłem kozła ofiarnego, który posłużyć miał mi do małej inscenizacji – był to zmechanizowany droid, któremu przekazałem informacje o wizycie u pewnej fikcyjnej osoby. Droid pofatygował się w stronę budynku, lecz przedtem musiał przejść obok robotów strzegących. Te jednak nie wiedziały o żadnej zapowiedzianej wizycie i odesłały nieszczęśnika. Droid podszedł do mnie w celu wyjaśnienia sprawy, ja zaś szybko wymyśliłem kolejną bujdę o tym, jak to zapomniałem podać mu tajne hasło-przepustkę – „FISH". Mechaniczna kupa złomu pofatygowała się znowu w odwiedziny. Niestety przy wymawianiu tego niepoważnego hasła roboty uznały droida za niesprawnego umysłowo, po czym, zgodnie z aktualnie obowiązującymi procedurami strażniczymi, zlikwidowały wadliwą jednostkę. Przyznaję, że nie sądziłem, iż ta historia skończy się tak dramatycznie dla tego biedaka.

Udałem się na miejsce tragedii i zabrałem baterię – jedyną pozostałość po robocie-kamikadze. Następnie połączyłem ją z CLOAKING DEVICE. Na nowo powstałym urządzeniu użyłem komputera z kurtki, co spowodowało, że stałem się niewidzialny.

Teraz mogłem przejść obok dwóch gigantycznych strażników. Czas mojej niewidzialności był jednak mocno ograniczony pojemnością baterii. Przechodząc przez taras natrafiłem na barona Kaleeva we własnej parszywej osobie, który wysnuł następujący wniosek: „Jeżeli nie potrafią zabić go moi słudzy, to na pewno uda mi się to zrobić własnoręcznie".

Upadłem porażony, ale jeszcze nie zabity. Jak się okazało, promień wystrzelony przez barona uderzył w POWER GEM, a następnie został odbity w stronę strzelającego. Po krótkim zamroczeniu ocknąłem się. Baron zwijał się w konwulsjach, ja zaś pożyczyłem sobie jego ID CHIP, czyli coś na wzór dowodu osobistego. Teraz byłem drugą osobą po królu nie mając przy tym tytułu szlacheckiego!

Używając swej niewidzialności szybko przebiegłem obok strażników i udałem się w stronę wejścia strzeżonego przez roboty zmechanizowane. Po krótkiej rozmowie z jednym z nich dałem mu rozkaz wypalenia dziury w ścianie, w celu przedostania się do podziemi. Radość nie trwała jednak zbyt długo, gdyż oto pojawił się baron. Zdrowo ochrzanił oszukanego robota, po czym zarządził pościg.

Ja w tym czasie biegłem przez mroczny tunel, wspinałem się, a wszystko to z robotami na karku. Na pewnym etapie korytarza dostrzegłem drzwi, a zaraz za nimi wnękę. Otworzyłem je używając panelu, a następnie schowałem się we wnęce. Robot polujący na mnie wjechał za drzwi, do środka, ja zaś tylko zamknąłem je za nim. Biegłem dalej. W pewnym momencie wpadłem do dużej komnaty. Wewnątrz jej drzemała sobie lokalna maskotka festynów ludowych – jaszczur Morklag. Szybko uświadomiłem sobie, iż roboty znają moją lokalizację dzięki ID CHIP, wrzuciłem go więc do paszczy jaszczura, sam zaś wskoczyłem za jego ogon.

W pewnej chwili do sali wjechał robot i udał się w stronę paszczy gada, ten zaś kłapnął tylko szczękami. Z automatu pozostało żelastwo oraz baterie, które zabrałem, natychmiast łącząc je z CLOAKING DEVICE. Wskoczyłem na pierwszą półkę (na której leżał Morklag), co ułatwiło mi wyjście z podziemi.

Na powierzchni po raz drugi użyłem niewidzialności, gdyż czekały tu na mnie roboty barona. Natrafiłem akurat na ich zbiórkę. Głównodowodzący stał tyłem, kiedy przyszła mi do głowy doskonała myśl. Niewidzialny podszedłem do lidera i pomajstrowałem w nim (PUSH/PULL) tak, że wystrzelał swoich kolegów, a na koniec się zepsuł. Dalszy bieg po zdrowie doprowadził mnie na północ, gdzie pod monumentem spotkałem rebelianta, który porwał statek-więzienie (mowa oczywiście o MANBRUTE). Biedak był ranny, pamiętał jednak o legendzie, według której to ja miałem zabić króla. Nie miałem w tej chwili żadnej sprawnej broni. Podarował mi więc rękawice siły, które miały mi pomóc bezbłędnie trafić w króla. Nie czekając na dalsze wynurzenia rannego udałem się by urzeczywistnić legendę.



OBALENIE KRÓLA

Pobiegłem na taras, skąd dobrze widziałem dalszy rozwój wydarzeń. Na dziedziniec, do tłumu wyszedł baron Kaleev aby karmić lud starą gadką o sprawowaniu pełnej kontroli nad sytuacją. Cała ta szopka miała też na celu prezentację nowej machiny terroru – ogromnego złotego robota, wewnątrz którego siedział król Neiamises. Baron jak na moje nieszczęście zauważył mnie i szybko przeteleportował się i doszło do ostrej wymiany zdań. W konwersacji wplątałem Kaleeva w wymyśloną przeze mnie intrygę wymierzoną przeciwko królowi. Wszechobecny Neiamises usłyszał to i zażądał wyjaśnień. Biedny baron nie miał nic na swoją obronę i został wyeliminowany z gry.

Teraz przyszła kolej na mnie. Ja jednak szybko ująłem w dłoń POWER GEM, po czym zamaszystym ruchem rzuciłem w robota. Robot zatrząsł się w posadach – wyraźnie miał kłopoty. Po chwili rozsypał się na części, grzebiąc pod swoimi szczątkami króla-tyrana. Po paru chwilach wszyscy więźniowie polityczni wybiegli na ulice (gwałciciele i mordercy też oczywiście znaleźli się na wolności). W tłumie wiwatującym na moją cześć znalazły się też moje wielbicielki – Silphinaa oraz jej przyjaciółka Malinaa.

Nagle stojący obok mężczyzna w kapturze odsłonił twarz. Szybko rozpoznałem mojego wujka George, który kazał mi pożegnać się z przyjaciółkami i zabierać się do naszych czasów. Z żalem opuściłem miłą, choć niegościnną dla mnie Paralellę. Być może jeszcze tu wrócę.

G1200
Współpraca: Marek Nowak, Piotr Szymański

Dystrybutor: Mirage

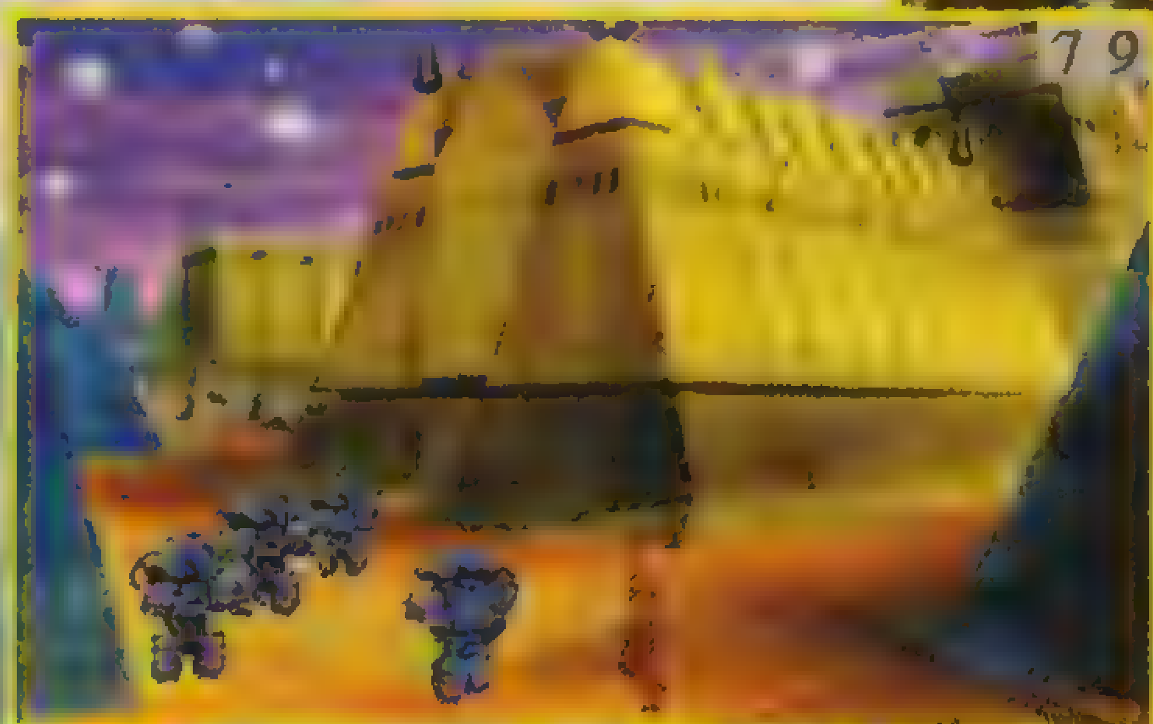
CORE'94
1MB AMIGA
CD32
PC: VGA, SB

PC 5 AMIGA 6

PRZYGODOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT
90%	90%	75%	570

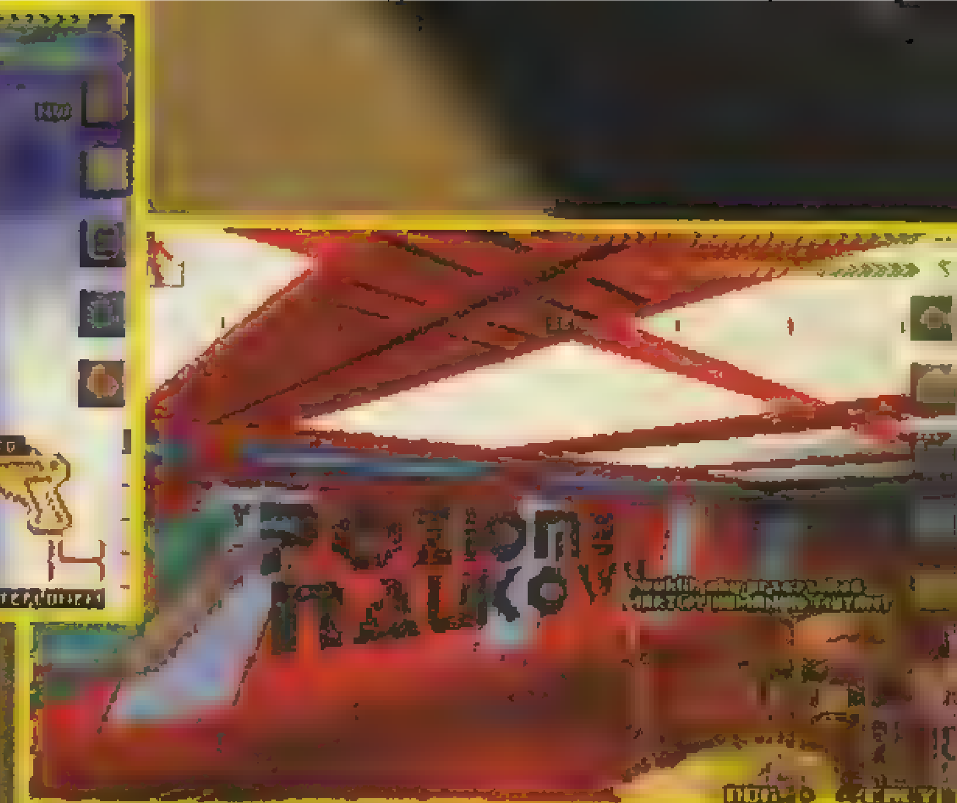














Screeny z wersji polskiej, PC



SYSTEM SHOCK

PRZED PREMIERĄ POLSKIEJ WERSJI

dokończenie ze str. 84

Byłem zupełnie spłukany i przyjątbym każde zlecenie – więc przyjąłem i to. Już następnego dnia zabrałem się do roboty. Po kilku dniach znalazłem odpowiedni terminal korporacji TriOptimum. Gdy miałem już terminal wystarczyło się tylko włamać... Pewnej nocy udało mi się. Moim zadaniem było wykraść wszystkie dane dotyczące stacji Citadel. Niestety koderzy z TriOptimum byli dobrzy, rzekłbym, bardzo dobrzy. System komputerowy SHODAN wykrył włamanie i za chwilę miałem w domu cały doborowy oddział służb specjalnych TriOpt.

– I co dziadku, znów cię zapuszkowali na kilka lat? – spytał jeden z maluchów.

– Gdyby tak się stało, byłbym szczęśliwy – kontynuował opowieść dziadziuś – Otóż zawieźli mnie na stację Citadel do gościa, który nazywał się Diego. Diego miał dla mnie prostą umowę. Rzekł: „Albo idziesz do pudła, albo wykonasz pewne zadanie". Cóż miałem robić. Bez namysłu zgodziłem się pracować dla Diego. W dodatku Diego obiecał w ramach zapłaty wyposażyć mnie w interfejs nerwowy. A to już było coś. Z takim interfejsem mógłbym zarabiać kupę szmalu.

Jak już powiedziałem, zgodziłem się pracować dla Diego. Musiałem włamać się do systemu SHODAN kontrolującego stację Citadel i dokonać paru przeróbek. Gdy robota była gotowa, z upoważnienia Diego dokonano operacji, wszczepiono mi nerwowy interfejs i wsadzono mnie do rehabilitatora. W tym momencie urwał mi się film na całe sześć miesięcy.

Przebudziłem się. Wszędzie głucho, cicho i spokojnie. Nie widać żadnego lekarza. Trochę kręciło mi się w głowie, lecz dość szybko w pobliskim pomieszczeniu odnalazłem walizkę ze swoimi gratami. Podniosłem czytnik multimedialny i nagle otrzymałem jakąś wiadomość. Komunikat wysłała Rebeka Lan- ... ała mnie przed nie- ... azała mi się skontaktować ... doktorkiem. Chwilę się zastanowiłem i doszedłem do wniosku, że ktoś tu oszalał – albo ja, albo ta Rebeka. Niestety okazało się, że nikt nie oszalał – w pobliskim pomieszczeniu leżały ludzkie ciała – tutaj dziadek nieco się poddenerwował – A w dodatku zaatakował mnie jakiś stuknięty robot!

Muszę przyznać, że zbulwersowałem się nie na żarty. Cała stacja była jednym wielkim domem wariatów, pełnym trupów, robotów, cyborgów... Wtedy nie wiedziałem dlaczego wszystkie roboty chciały mnie zabić. Dopiero później, po znalezieniu rozlicznych dyskietek z informacjami, pojąłem co się stało. Otóż system komputerowy SHODAN zwariował, obwołał się panem wszechświata i wyciął w pień całą załogę stacji kosmicznej. Wszystkie roboty, cyborgi oraz mutanty pracowały dla SHODANA. Byłem w fatalnym położeniu – rola jedynego żywego człowieka na nawiedzonej stacji stanowczo mi nie odpowiadała.

Moją jedyną szansą była współpraca z Rebeką. Kazała mi odszukać pracownię doktora D'Arcy. Ostrożnie poruszałem się po stacji. Zbierałem wszystkie przedmioty wyglądające na pożyteczne – zastrzyki, baterie, amunicję, broń, itd. Bardzo ważne były wszystkie wiadomości pozostawione przez walczącą załogę – w nich odnalazłem wiele kodów i informacji. Trzeba przyznać, że nerwowy interfejs spisywał się doskonale – wszystko szło w miarę dobrze i w mej duszy zaświtała iskierka nadziei.

Niestety to był dopiero początek. Okazało się, że SHODAN planuje rozwalić Ziemię przy pomocy lasera górniczego. Gdy odnalazłem pokój D'Arcy poznałem plan jak wyeliminować laser z gry. Musiałem dostać się na poziom 2 (naukowy). Niestety winda była zablokowana systemem bezpieczeństwa. Nie musiałem długo medytować nad rozwiązaniem – postanowiłem rozwalić wszystkie elementy systemu bezpieczeństwa: kamery i komputery. Trochę ciężko było znaleźć komputery, ale jakoś się udało.

Winda ruszyła i znalazłem się na poziomie 2. Plan doktora D'Arcy był prosty: trzeba było strzelić z lasera w radiacyjne osłony. Niestety wykonanie tego planu nastręczało wiele trudności – najpierw trzeba było odnaleźć izotop X-22, później poznać kod zabezpieczający laser, następnie naładować osłony izotopem na poziomie R i na koniec strzelić z lasera w osłony. Plan wydawał się trudny w realizacji, ale nie poddawałem się. Izotop było dość łatwo znaleźć, był bodajże w sektorze Gamma. Trochę dłużej zabrało mi znalezienie kodu zabezpieczającego laser, lecz w końcu odkryłem aż dwa sposoby na zdobycie kodu – wykorzystanie komputera w bibliotece lub dokładne przeszukanie Cyberprzestrzeni.

Byłbym zapomniał – na drugim poziomie zrobiła się istna jatka – wszędzie czaiły się roboty systemu bezpieczeństwa i rozmaite cyborgi. Na całe szczęście znalazłem kilka rodzajów broni, dzięki której mogłem rozkładać wszelki chodzący złom na czynniki pierwsze.

– Dziadku, a nie mogłeś po prostu uciec? – zapytał roztropny malec.

– Nie bardzo. Aby uciec ze stacji Citadel musiałbym użyć kapsuł ratowniczych. Niestety nie znałem do nich kodu i jedyną szansą na zachowanie życia była współpraca z Rebeką.

Gdy miałem izotop i znałem kod, pojechałem inną windą na poziom R – energetyczny. Tutaj sytuacja komplikowała się, gdyż w wielu miejscach były silne pola radioaktywne. Na szczęście na jednej z dyskietek, leżącej blisko windy, znalazłem plan poziomu. Dzięki niemu dość szybko znalazłem salę generatorów osłon, w której zainstalowałem izotop i włączyłem osłony radiacyjne. Trochę dłużej zabrało mi znalezienie przełącznika zabezpieczającego laser, lecz w końcu znalazłem go dość blisko reaktora. Zwieńczeniem pobytu w Cyberprzestrzeni było też znalezienie kilku istotnych informacji.

Gdy włączyłem osłony i odbezpieczyłem laser, szybko wróciłem na poziom 2, by strzelić z lasera. Niestety SHODAN przygotował pułapkę. W dużej sali, niedaleko kontrolera lasera, czekał na mnie komitet powitalny. Ach... cóż to była za walka – granaty latały jak pomidory, wszyscy strzelali jak wariaci, roboty wybuchały, wszędzie pełno dymu – w tym momencie dziadziuś trochę się rozmarzył, jednak dzieci domagały się kontynuowania opowieści.

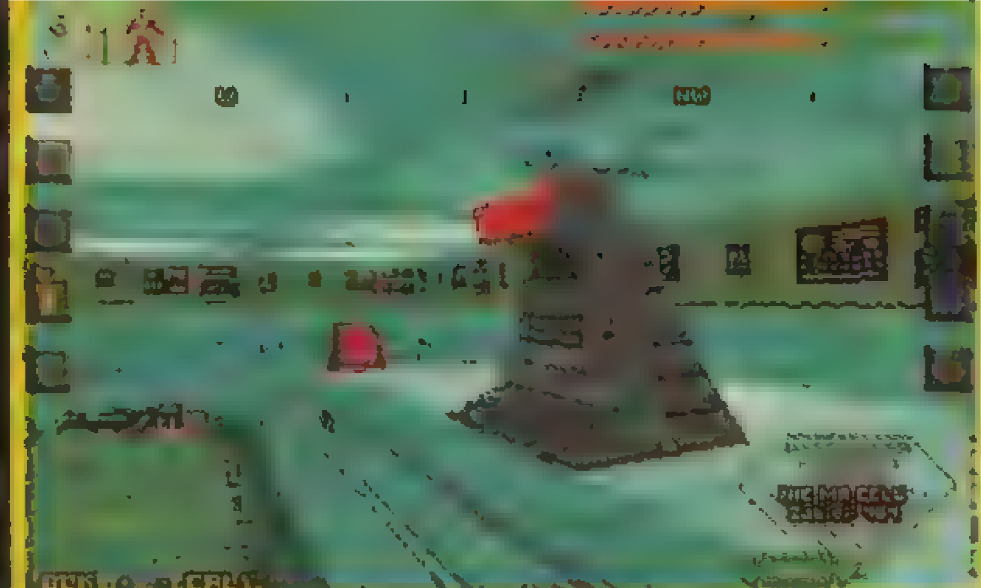
Po tej walce poszedłem do salki z kontrolerem i wystrzeliłem z lasera – łupnęło jak trzeba i laser rozleciał się w drobny mak.

Przez chwilę zastanawiałem się co dalej. Postanowiłem pojechać na poziom 3. Gdy byłem przy windzie dostałem jakiś komunikat. Okazało się, że na stacji jest jeszcze ktoś żywy. Czym prędzej postanowiłem się przebić do walczących, gdyż jak powszechnie wiadomo, w kupie raźniej.

Przedostałem się na poziom 3, a następnie windą towarową na poziom 5. Niestety przybyłem za późno. Potworny Cortex Reaver wykończył przedostatni punkt ludzkiego oporu. Podczas prze-

ORIGIN'94
PC: VGA, SB, GUS
PC CD-ROM, SV...
1
ROLE PLAYING
100% 95 100







glądania ciał odnalazłem wiadomość, dzięki której poznałem nowy plan SHODANA - postanowił on przesłać samego siebie w ziemską Sieć Globalną. Musiałem go powstrzymać - postanowiłem wysadzić anteny komunikacyjne na poziomie 7.

Gdy dostałem się na poziom 6 windą dyrektorską, dowiedziałem się, że SHODAN przygotowuje w jednym z parków straszliwy wirus mutagenny, który ma zainfekować Ziemię. Winda odmawiała posłuszeństwa z uwagi na zagrożenie biologiczne, więc musiałem odłożyć zniszczenie anten na plan dalszy i zająć się wirusem SHODANA.



Po krótkiej chwili zamyślenia odnalazłem rozwiązanie. Mianowicie musiałem odstrzelić od stacji Citadel park, w którym przeprowadzane były eksperymenty. Niestety SHODAN bardzo skomplikował procedurę odpalenia parku. Wyglądała ona następująco: najpierw trzeba było usunąć zabezpieczenia w trzech parkach, później należało przełączyć główny przełącznik odstrzeleń i na końcu trzeba było przełożyć dźwignię odstrzelenia danego parku. W parku Alfa i Delta usunięcie zabezpieczeń poszło jak burza. Pewnym problemem było dostanie się do parku Beta, ale po krótkim acz owocnym pobycie w Cyberprzestrzeni i to nie stanowiło problemu.

Po usunięciu zabezpieczeń przeczołgałem się tunelem z sektora Beta do głównego przełącznika odstrzeleń. Jakże wielkie było moje rozczarowanie, gdy po przesunięciu dźwigni okazało się, że systemy energetyczne są uszkodzone!

Przez chwilę myślałem, że to koniec. Ale tylko przez chwilkę. Od razu postanowiłem powędrować na poziom trzeci i dokonać niezbędnych napraw. W doku reperacyjnym na poziomie trzecim otrzymałem raport, z którego wynikało, że uszkodzony jest tylko jeden układ. W analizatorze układów dostałem wiadomość, że trzeba wymienić demodulator. Dość długo szukałem demodulatora, był sprytnie ukryty w sali niedaleko biur. Później jeszcze dłużej szukałem uszkodzonego układu w sektorach diagnostycznych. Na szczęście znalazłem go, wymieniłem demodulator i już mogłem zwijać się z poziomu trzeciego.

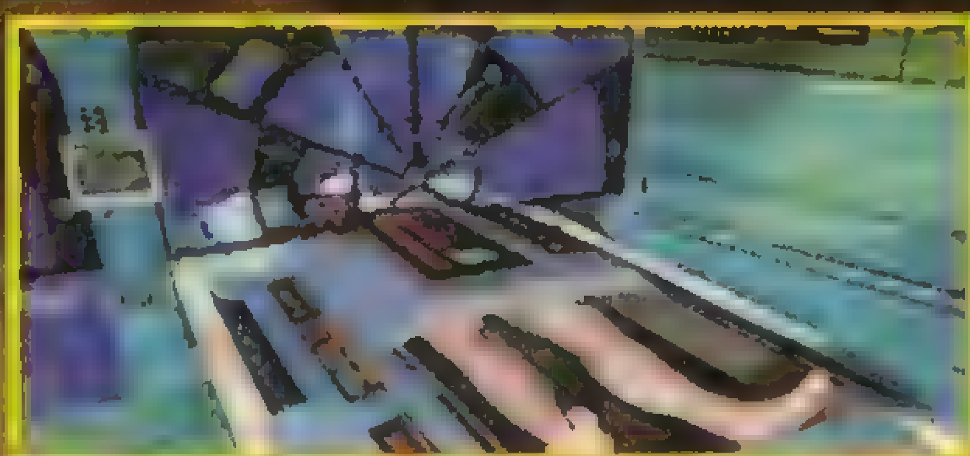
Po powrocie na poziom szósty, przełączyłem główny przełącznik odstrzeleń i w końcu odstrzeliłem park Beta. Po chwili kontrolowanej euforii otrzymałem komunikat od Rebeki. Musiałem wreszcie wziąć się za anteny satelitarne. Rebeka powiedziała mi, że mogę je zniszczyć tylko przy pomocy plastiku, takiego materiału wybuchowego. Aby znaleźć plastik musiałem cofnąć się na poziom czwarty, magazynowy. Przeszukałem wszystkie magazyny i w końcu znalazłem materiał wybuchowy, był naprawdę sprytnie schowany. Kiedy już go miałem, mogłem przedostać się na poziom 7.

Muszę przyznać, że poziom inżynieryjny był bardzo skomplikowany. Pojawiło się na nim pełno nowych mutantów i cyborgów. Anteny były rozmieszczone na planie krzyża, po jednej w każdym sektorze. Podłożyłem cztery ładunki wybuchowe i cztery anteny przestały istnieć - cóż za radość.

Za chwilę miałem nowy komunikat od Rebeki. Tym razem miałem zniszczyć stację Citadel przez przeładowanie reaktora.

– A co miało stać się z tobą? - spytał wnuczek.

– Miałem uciec w kapsule ratowniczej. Najpierw jednak musiałem rozwalić całą tę stację. Trochę kłopotu miałem z kodem zabezpieczającym reaktor, ale po obejrzeniu zawartości ekranów różnych sal komputerowych i po dokładnym spenetrowaniu Cyberprzestrzeni kod miałem w kieszeni. Przedostałem się na poziom R i w samym rdzeniu reaktora wpisałem kod i przesunąłem dźwignię autodestrukcji. Teraz czekał mnie morderczy bieg na poziom piąty do kapsuł ratowniczych.



U góry i po lewej: screeny z wersji PC CD-ROM.



Wszedłem do kapsuły, włączyłem procedurę odstrzelenia i spokojnie zasiadłem w fotelu. Jednak pech mnie nie opuszczał - podczas odliczania SHODAN wyłączył kapsuły. Teraz to dopiero miałem przypadek. Nie dość, że siedziałem sam na zwariowanej stacji, to w dodatku ta stacja miała za chwilę zamienić się w obłoczek pary i wzmocnić zasoby pyłu kosmicznego.

Na szczęście znów otrzymałem komunikat od Rebeki. Tym razem miała dobre wieści - SHODAN odłączał mostek od reszty stacji i miałem malutką szansę - musiałem po prostu znaleźć się na tym mostku przed odłączeniem. Znów czekał mnie morderczy wyścig, podobny do tego z poziomu reaktora na poziom piąty. Tym razem musiałem przedostać się przez poziom 7 i 8 na mostek. Poziom inżynieryjny już znałem, więc przejście przez niego nie było większą trudnością. Dopiero na poziomie służby bezpieczeństwa mogłem poznać, do czego jest zdolny zwariowany komputer. To była jedna wielka forteca, a w dodatku miałem mało czasu. Bardzo ciężko było odnaleźć windę. Dopiero gdzieś w górze poziomu odnalazłem przejście do centralnej kolumny.

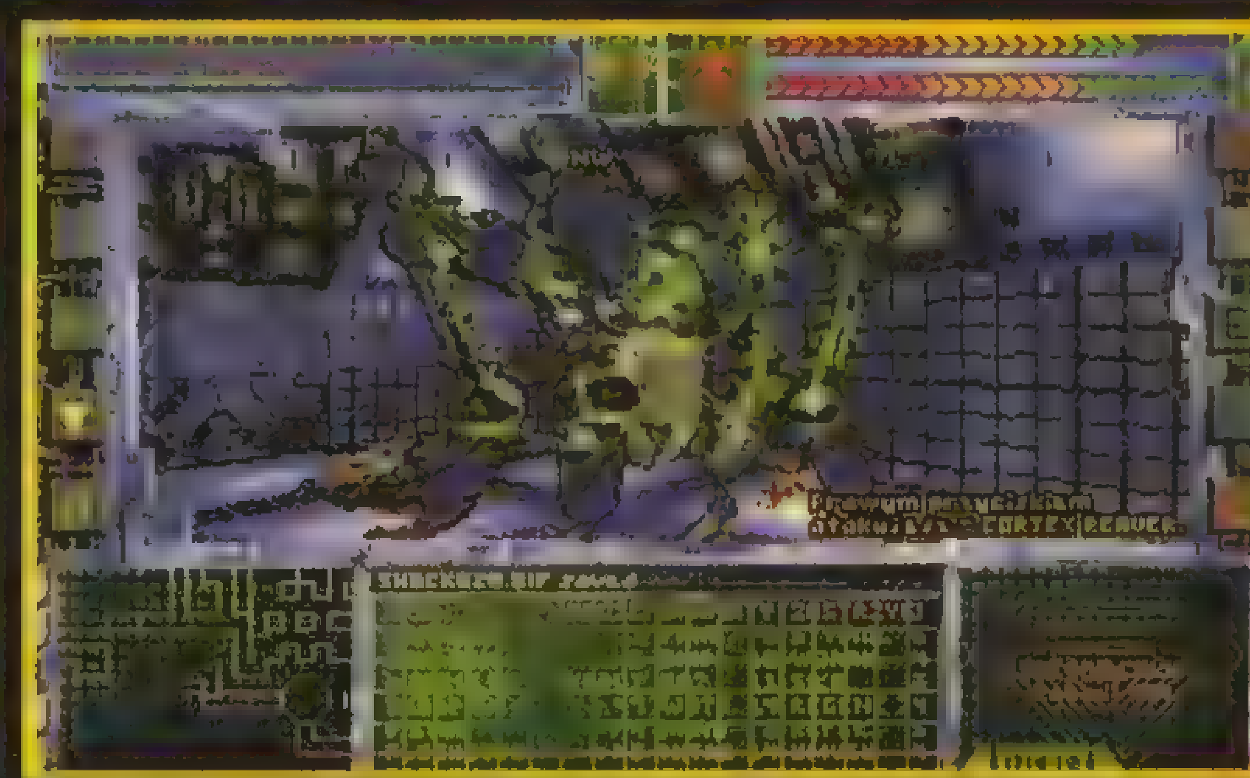
Wsiadłem do windy i znalazłem się na mostku. Tutaj dopiero zaczęła się prawdziwa rzeźnia. Trup słał się bardzo, bardzo gęsto. Znalazłem urządzenie ISOLINEAR CHIPSET, które musiałem uruchomić w sali komputerowej. Niestety, wejście do owej sali było zamknięte trzema polami siłowymi. W różnych miejscach mostka odnalazłem przełączniki tych pól i mogłem dostać się do sali komputerowej. Zainstalowane urządzenie usunęło wszystkie zabezpieczenia wokół sali tronowej SHODANA. Po twardej walce z jego bezpośrednimi ochroniarzami mogłem dostać się do głównego terminala Cyberprzestrzeni.

Wszedłem w Cyberprzestrzeń i...

W tym momencie dziadziuś zauważył, że pociechy śpią jak zabite, toteż przerwał swą opowieść, gdyż jeszcze nie był tak stary, by gadać sam do siebie.

KaYteck

Dystrybucja planowana od grudnia: IPS Computer Group.





DAUGHTER OF SERPENTS

„Córka węży" to stosunkowo mało znana przygodówka firmy MILLENIUM. Nie znaczy to wcale, że program jest jednym, wielkim (17 MB) kiczem. Na jakość programu złożyło się kilka czynników, m.in. przyjazny interfejs użytkownika i niezła fabuła, choć z pewnością nie tak dobra jak na przykład w DRAGON SPHERE. Szkoda, że autorzy nie wysilili się przy pracy nad oprawą graficzną.

Jesteś archeologiem i przyjechałeś właśnie do Egiptu zaciekawiony historią Aleksandrii (dzisiejszy Kair). Już w momencie schodzenia ze statku miałeś przedsmak tego, co miało nastąpić w ciągu kilku najbliższych miesięcy. Jakiś Turek został na twoich oczach zasztyletowany przez tubylca. Najgorsze nastąpiło jednak dopiero po chwili. Gdy stojący obok policjant strzelił do zabójcy, ten umierając przeszedł jakąś dziwną metamorfozę – z człowieka przeistoczył się w węża! Po tych mrożących krew w żyłach wydarzeniach udałeś się do hotelu.

Na początku gry masz możliwość skonfigurowania postaci, tak jak we wszystkich grach role-playing. Nie ma to jednak większego wpływu na grę. Aby jednak uniknąć jakichkolwiek problemów dodam, że poniższy opis opiera się o grę postacią o imieniu AVEBURY. Jeszcze słowo o sterowaniu – wszelkie czynności na przedmiotach wykonujesz kładąc je uprzednio na podłodze (lewy dolny róg ekranu). Jest to potrzebne m.in. przy zabawie z proszkiem IBN GHAZI.

———

Zaczynasz w hotelu Savoy Palace. Porozmawiaj z recepcjonistą Emilem. Ma dla ciebie wiadomość od niejakiej Ariadne Elytis, która na wieść o twoim przybyciu do Aleksandrii postanowiła zaprosić cię na krótką pogawędkę. Bezzwłocznie skorzystaj z zaproszenia. Ponieważ jednak nie znasz miasta, poproś Emila, aby wskazał ci biuro Elytis.

Po wymianie uprzejmości urocza Ariadne zaoferuje ci swe usługi jako przewodnik po Aleksandrii. Przyjmij oczywiście propozycję tak miłego towarzystwa, a ponieważ Ariadne zostało jeszcze parę spraw do załatwienia, umówcie się na godzinę szóstą w barze hotelowym. Masz trochę czasu, więc idź się przespać. Kiedy już się obudzisz, zejdź do baru i popatrz na zegar – zostało jeszcze parę chwil do wyznaczonej godziny. Wróć na miejsce dopiero o szóstej.

Twoja przewodniczka wygląda na mocno zaniepokojoną. Zapytaj ją o przyczynę. Otóż Ariadne złapała jednego ze swoich współpracowników na sprzedawaniu przedmiotów skradzionych z wykopalisk. W jej ręce wpadł kawałek papirusu umieszczonego w figurce przedstawiającej Króla Węży. Jej zdaniem papirus zawiera sekrety jakiegoś kultu. Ponieważ wszystko jest napisane po grecku (a ona w tym dialekcie jest noga), postanawia zanieść manuskrypt do eksperta – profesora Leyton-Stone z muzeum. Niestety, za chwilę złapie was egipska policja z nieco przygłupim Bimbashi Cameronem na czele i zostaniecie aresztowani pod zarzutem handlu kradzionymi papirusami. Wylądujesz w komisariacie na przesłuchaniu.

Tu dowiesz się, że od pewnego czasu manuskrypty zalewają czarny rynek, a policja dostała cynk prowadzący do Ariadne. Na szczęście żadne podejrzenie nie pada na ciebie. Wytłumaczysz Cameronowi, że chcieliście tylko zanieść papirus do muzeum w celu sprawdzenia jego zawartości. Idiota dopiero teraz uwierzy i zabierze cię do profesora Leyton-Stone.

Profesorek to straszliwy pracuś. Zamiast postawić na stół pół litra z okazji zawarcia nowej znajomości, od razu weźmie się do odcyfrowywania manuskryptu. Jest to Księga Wężowej Laski (tak to dosłownie brzmi). Opisuje przygody NENEFRKAPTAH'A – syna pewnego starożytnego faraona. Otrzymał on polecenie od Boga Thotha, aby udać się do miasta węży. Znalazł tam Świętą Księgę, mówiącą o ruchu gwiazd. Potem sprowadził do tego miasta swoją żonę, która spłodziła parę węży, a on skradł ową księgę. Córki Nenefrkaptah'a miały strzec tajemnicę aż do momentu, kiedy „gwiazdy będą w porządku". Wtedy węże ożyją i zapanują nad światem.

Kiedy Leyton-Stone powie o zniszczeniu globu, coś zacznie dziać się z lampą, a na korytarzu pojawi się dziwny zielony stwór, jednak nie za bardzo podobny do ufoludka. Przedstawi się jako posłaniec i każe profesorowi przynieść papirus, co ten uczyni bez namysłu. Posłaniec raz jeszcze przemówi, a potem zapanuje już tylko ciemność...

Obudzisz się w katakumbach. Wróć do hotelu i pogadaj z Emilem. Za chwilę spotkasz się w barze z Cameronem. Dowiesz się, że wydarzenie miało miejsce... trzy miesiące temu. Od tamtej pory byłeś uznawany za zaginionego. Cameron zakomunikuje ci też, że w piwnicy przedsiębiorstwa Elytis znaleziono ciało jej agenta, który sprzedawał papirusy na czarnym rynku – Al Rashida. Facet przed śmiercią kombinował na lewo ile się dało, a kiedy już trafił do piachu, chyba się ustatkował, bo słuch o nim zaginął. Za wszystkie nieszczęścia sprzed trzech miesięcy policja winą obarcza Ariadne. Jednak ta kobieta jest jedyną osobą, która może ci pomóc w rozwikłaniu zagadki manuskryptu. Udaj się więc do kawiarni, która jest jej własnością.

Abdulowi powiedz, że musisz się koniecznie widzieć z Ariadne, a następnie wróć do hotelu i czekaj na wiadomość. Emil wręczy ci karteczkę. Skocz teraz zarezerwować sobie rejs powrotny do Anglii, a potem idź się przespać. O dziewiątej zajrzyj znów do kawiarni. Abdul zaprowadzi cię do Ariadne.

Ukryte pomieszczenie wygląda trochę jak harem. Tu madamme Elytis praktykuje magię. Jest to jej pracownia, a od trzech miesięcy również mieszkanie i kryjówka. Opowiedz jej o wydarzeniach, których byłeś świadkiem trzy miesiące temu. Ariadne poinformuje cię, że Al Rashid podkradał manuskrypty z jakiegoś grobowca i za to właśnie pożegnał się ze światem. Ponieważ nie macie już za bardzo o czym gadać, idź się przespać i dopiero następnego dnia przyjdź tu z powrotem.

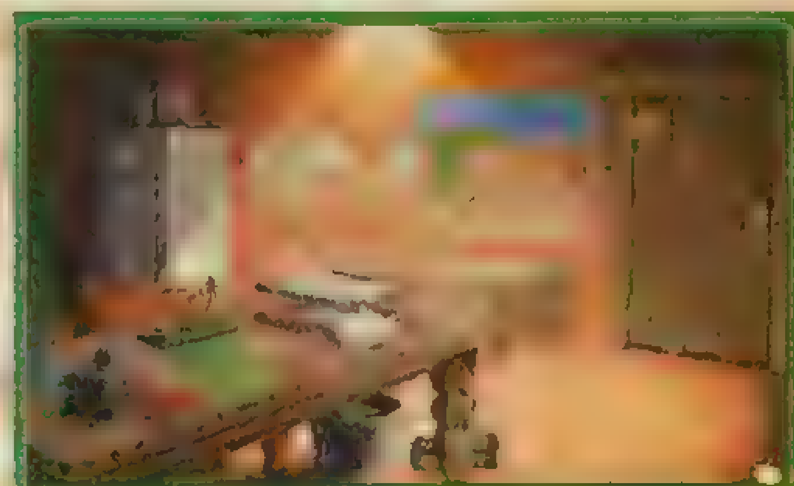
Podstawowym problemem, jaki stanął teraz przed wami jest odnalezienie grobowca, z którego Al Rashid buchnął Książkę Wężowego Kijka, czy jak to się tam nazywało. Jedynym sposobem na uzyskanie odpowiedzi jest przywołanie duszy zmarłego. Udacie się w tym celu na cmentarz. Wejdź razem z Ariadne do środka i spal proszki w takiej kolejności, w jakiej każe ci twoja towarzyszka, czyli żółty, czerwony, a na końcu czarny. Al Rashid będzie gadał zagadkami. „Wasza droga zaczyna się tam, gdzie moja się skończyła" – z tymi słowy dusza Yusufa odejdzie na zawsze.

Ciało, nad którym przed chwilą odprawialiście te modły, zostało znalezione w piwnicy budynku spółki. Tam więc powinniście się udać. Przedtem zabierz z gabinetu zielone akta – jest w nich spis wszystkich towarów i dostaw, które Al Rashid ostatnio przewoził. Łatwo stąd wywnioskować co, kiedy, jak i gdzie szmuglował (głównie chodziło o prochy).

W piwnicy otwórz klapę i zejdźcie po linie (weź ze sobą leżący kawałek sznurka).











Przejdź jeszcze dwie komnaty do przodu. Abdul otworzy jakąś klapę i poleci sprawdzić dokąd nowe przejście prowadzi. Ponieważ długo nie będzie wracał, wypadałoby sprawdzić, czy coś mu się nie przytrafiło. Widok, który ukaże się waszym oczom jest w prostej linii horrorem. Na środku sali leży wypatroszony jak ryba służący Ariadne! Najwyraźniej nie jest tu bezpiecznie, więc nie ociągajcie się z czmychnięciem na górę. Z obserwacji twojej towarzyszki wynika, iż pośrodku tamtej komnaty znajduje się uwięziony demon. Aby można go było ujrzeć, potrzebny będzie proszek IBN GHAZI, który musi się tu przecież gdzieś znajdować, albowiem mordercy Al Rashida musieli jakoś przechodzić obok tego diabełka.

W lewym dolnym rogu ekranu zauważysz kilka rozbitych dzbanów. Przesuń je trochę a odnajdziesz proszek i małą dmuchawką przypominająca trochę fajkę. Pokaż jedno i drugie Ariadne, a następnie otwórz pojemnik, napełnij dmuchawkę i zejdź na dół. Dmuchnij teraz proszkiem, a ujrzysz ogień uwięziony przez magiczną barierę. Omiń przeszkodę przechodząc bokiem. Znajdziesz się tuż przed jakąś świątynią. Zanim do niej wejdziesz, wyciągnij spod sterty ubrań leżących na kamieniu notes i soczewkę w kształcie oka. Obejrzyj dokładnie świątynię zwracając szczególną uwagę na dysk słoneczny.

Po powrocie do kawiarni pokaż Ariadne notatnik. Dowiesz się, że zamordowanym pasażerem w dokach był niejaki KAMURAN IMRAN – turecki alchemik. Wykonał on oko Thotha (ta soczewka), mające powiedzieć „kiedy gwiazdy mają rację", jeśli zostanie pokazane bezświetlnemu słońcu. Rolę owego słoneczka może pełnić dysk umieszczony w świątyni. Musicie więc tam wrócić.

Po drodze okaże się, iż wędrówka do samej świątyni jest zbędna. W komnacie, w której swe ostatnie tchnienie wydał Abdul znajduje się taki sam dysk. Nim przystawisz do niego Oko Thotha, obejrzyj je raz jeszcze. Za chwilę będziesz już wiedział, że „gwiazdy mają rację" właśnie teraz, co oznacza, że córka węży powinna teraz odprawiać w świątyni rytuał uwolnienia swojego ludu. Jedyną waszą nadzieją jest napuszczenie na tę grzesznicę jakiejś siły nieczystej. Cóż mogłoby się do tego nadawać bardziej niż ów płomyk, od którego gorąco w całym pomieszczeniu? Ogień uwierzy ci we wszystkie bajeczki, którymi go zasypiesz i już po paru chwilach będzie się cieszył wolnością. Uprzednio jednak otrzymasz gwizdek, który go przywoła w odpowiednim momencie.

Lećcie teraz do świątyni. Drzwi nad ołtarzem będą otwarte. Doprowadzą cię do pomieszczenia, w którym nie grzesząca urodą córka węży odprawia rytuał. Jeżeli ktoś jeszcze nie zauważył, to cała podłoga składa się z węży. Szybko zadmij w gwizdek i rozkaż demonowi zniszczyć papirus. Babka trochę się zdziwi, gdy papierek zacznie się jej w rękach palić. Niestety cała podłoga zacznie się ruszać, więc zmykajcie ile sił w nogach zamykając za sobą drzwi świątyni. Świat znowu został uratowany. A podobno gry komputerowe to tylko strata czasu.

Bamse

Współpraca: Grzegorz Mazurek

MILLENNIUM'92

PC: VGA, SB — PC 5

PRZYGODOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT
85%	80%	85%	



W poprzednim numerze przerwaliśmy naszą opowieść w momencie, gdy po przyłożeniu ptaszkowi butelką 3000 kredytów wylądowało w twej kieszeni...

MENTOR

Aby kupić flaszkę grzańca w budce musisz mieć 5000. Skąd wziąć brakującą kwotę? Z ogłoszenia dowiadujesz się, że w okolicy pojawiła się epidemia gryzoni kanałowych i doświadczeni łowcy są na gwałt potrzebni. Szczurki, jako się rzekło, grasują w kanalizacji. Aby się do niej dostać, należy kilofem rozkuć kratkę odpływową. Aby dorwać zwierza w swe pazerne łapki, należy nalać w dziurę trochę oleju z konewki (może ichnie szczury są wrażliwe na Lotus semisynthetic?). Nagrodę za głowę ssaka wypłaca barman.



Wooow! Jesteś szczęśliwym posiadaczem 5 tys. kredytów i możesz kupić sobie Pangalaktyczny Gardłogrzmot – tutejszą odmianę piwa. Teraz w statek i do domciu.

ZNÓW NA ZIEMI

Romek wylądował na znanym już sobie podwórku, na którym słychać było romantyczne bębnienie. Niestety, nikt nie odpowiadał na stukanie do drzwi. Perkusistę należało wywabić w inny sposób. Z ponownie napełnionej konewki podlał klapę bagażnika (która w międzyczasie w tajemniczy sposób zamknęła się). Tym razem pokrywa po uniesieniu została Romkowi w rękach. Nie speszony tym wypadkiem oparł ją o samochód.

Mamy klapę, pod spodem plama oleju... Czas rozpalić ognisko. Do krzesania ognia użył kamienia, który w zetknięciu z hakiem holowniczym trysnął kolorową fontanną iskier. Ogień zapłonął. Teraz należało przekazać fascynującą nowinę o zawartości butelki z grzańcem na pierwsze piętro. Kilka kropli wylanych na rozpaloną blachę wystarczyło, by aromat dotarł do otwartego okna. Po chwili wynurzyła się z niego głowa zachęcająca do wkroczenia w gościnne progi kamienicy.

Pokój bębniarza nie wyglądał zachęcająco. Jedynym interesującym elementem była wielka perkusja wraz z potencjalnym kandydatem na członka zespołu zasiadającym za nią. Natychmiast po skonsumowaniu przez niego kosmicznego napoju, zawiązała się twórcza rozmowa. Warunkiem na wstąpienie do kapeli okazało się zaprezentowanie przez przyszłego szefa swych talentów gitarowych.

Wzmacniacz stał gotowy do użytku (należało go tylko podłączyć do gniazdka w ścianie). Teraz problemem stało się zdobycie kabla do gitary. Wisiał on sobie na kołku, poza zasięgiem rąk naszego bohatera. Pierwszym krokiem było ustawienie konewki na dywaniku. Teraz Romek mógł już dosięgnąć żyrandola. Rozhuśtywanie się na nim nie przyniosło zbyt wielkich efektów, jednak po rozluźnieniu uchwytu Romkowi udało się przelecieć kilka metrów, wykonać w powietrzu salto i elegancko zaryć głową w podłogę.

Teraz należało w powstałą dziurę włożyć trzepaczkę, która stawała się doskonałą odskocznią (należało jedynie przekręcić jej rączkę w lewą stronę). Następnie Romek wbił w ścianę obok kabla do gitary kilof (w celach czysto asekuracyjnych) i wykonał bohaterski skok na trzepaczkę. Przeleciał kilka metrów, zawisł na kilofie, wyciągnął rękę i tak oto stał się właścicielem upragnionego kabla. Kabel we wzmacniacz i odjazd. Perkusista był jego.

Teraz nadeszła pora na zwerbowanie wokala o odpowiedniej jakości głosu. Pałkarz znał pewnego chłopaka, który prawdopodobnie byłby odpowiednim kandydatem. Udał się więc do jego mieszkania. Tutaj musisz wykazać się odpowiednim talentem dyplomatycznym. Jeżeli w zręczny sposób pokierujesz rozmową, to uda ci się skompletować już 2/3 zespołu. Przydatne mogą być dwie informacje: po pierwsze wasza kapela ma grać jak Sepultura, a po drugie nie trzeba chyba wyjaśniać przewagi oprogramowania oryginalnego nad pirackim.



A co dalej? Za miesiąc będziecie wiedzieć już wszystko...

PooH







MYST to jeden z pierwszych produktów wydanych wyłącznie dla posiadaczy CD, który oprócz dobrej oprawy graficzno-muzycznej, daje też za sprawą zawartego pakietu absorbujących łamigłówek dużą przyjemność z grania. Produkt reklamowany jest jako „surrealistyczna przygoda, która stanie się twoim światem".

Gra powstała na komputerach Macintosh i programie STRATA STUDIO PRO, co powoduje, że zupełnie nie przypomina ona typowych renderingów, dotąd tworzonych głównie na 3D STUDIO. Graficznie MYST jest artystyczny; obrazki robią niezwykłe wrażenie – uwzględniono efekty takie jak perspektywa powietrzna czy widoki spod powierzchni wody. Wrażenie jest piorunujące, bo w przeciwieństwie do LABYRINTH OF TIME, gdzie obrazki wyglądały ładnie lecz były sterylne, w MYST cały świat żyje, a co za tym idzie, jego obraz staje się bardzo sugestywny. Szkoda jedynie, że ilustrujące niekiedy akcję sekwencje filmowe wyświetlane są w niewielkim oknie.

Do gry w MYST niezbędna jest karta muzyczna, gdyż np. niektóre zagadki wymagają odtwarzania zasłyszanych wcześniej dźwięków. Muzyka zaś na długo pozostaje w pamięci. Towarzyszą nam też stonowane odgłosy takie jak szum oceanu, śpiew ptaków, szelest liści, natomiast po odkryciu wielu miejsc pojawiają się krótkie syntezatorowe kompozycje, które wprowadzają nastrój symfoniczno-religijny.







Mimo, że nie jest to ruchomy film a „jedynie" ożywione statyczne ekrany, to uzyskany efekt nie ma sobie równych. MYST urzeka...



Jako się rzekło, zagadki stanowią wyzwanie. Nie są to wygłupy w stylu THE SEVENTH GUEST, gdzie łamigłówkę albo rozwiązuje się w kilka minut, albo nie jest się w stanie rozwiązać jej wcale. W MYST poziom trudności jest wyważony, zagadki choć stosunkowo trudne, pozbawione są absurdalnych kruczków. Istnieje tylko jeden moment, gdzie można wpaść w sytuację bez wyjścia (Dunny).

Pracując przez dwa lata (proces ten możemy obejrzeć w dołączonym na krążku dwunastominutowym filmie), CYAN wyprodukował rzecz zadziwiającą ogromem wyobraźni. Gdy jeszcze w przyszłości poszerzy się wątłą jak na razie interakcję oraz wprowadzi nieliniowość scenariusza, wszystko będzie dobrze.

PIERWSZE RUCHY

– W krypcie, do której wejście znajduje się obok doków umieszczony jest holograficzny projektor. Wstukując na panelu 08 otrzymasz wiadomość od Atrusa.

– W bibliotece włóż obie strony do odpowiednich leżących obok nich ksiąg, w których uwięzieni są synowie Atrusa – Sirrus i Achenar.

– Obejrzyj regał z księgami. Ważne są cztery niezniszczone księgi, będące pamiętnikami Atrusa z pobytu w innych światach.

– Podpowiedzi do pierwszych czterech zagadek można uzyskać poprzez operowanie wizerunkiem wieży oznaczonym na wiszącej na ścianie mapie. Żeby dany budynek był na niej oznaczony, odpowiadająca mu dźwignia musi być włączona. Gdy obracając promieniem biegnącym z wieży spowodujesz, że na moment zatrzyma się on i zrobi czerwony, dotknij obrazu na ścianie, otwierając przejście za regałem, następnie wjedź windą na górę i tam ujrzysz rozwiązanie.

– CELEM GRY jest kolejne odwiedzenie czterech światów, by w każdym z nich znaleźć czerwoną i niebieską stronę oraz księgę-teleport, pozwalającą na przeniesienie stron na Myst i umieszczenie ich w księgach obu braci.

ŚWIAT SKAŁ

„Siedząc w nocy na dworze, dostrzegłem i rozpoznałem wiele gwiezdnych konstelacji, które płyną cicho po ciemnym niebie. Pojawiają się też smugi światła wyłaniające się zza horyzontu, lecz nie zdołałem dotąd ustalić, czy są one efektem jakiegoś zjawiska przyrodniczego, czy też oznaczają obecność obcych istot na jednej z odległych wysp."

– Udaj się do położonego obok biblioteki obserwatorium, zgasiwszy światło usiądź w fotelu i wpisz trzy kolejne daty: October 11 1984 10:04am, January 17 1207 5:46am, November 23 9791 6:57pm. Za każdym razem otrzymasz obraz konstelacji, który narysuj sobie na kartce, a następnie wróć do biblioteki i zajrzyj do niezniszczonej księgi w prawej górnej części regału. Na jej końcu naszkicowane są wzory konstelacji i korespondujące z nimi symbole.

– W centrum Myst znajduje się kamienny brodzik, dookoła niego przy kolumnach umieszczone są tabliczki z symbolami. Uaktywnij trzy, które zdobyłeś. Okręt w doku wynurzy się z wody, wejdź na nim do kajuty i poprzez pierwszą księgę przeniesiesz się do Świata Skał.

– Udaj się do lunety stojącej na końcu pnącej się w górę ścieżki, patrząc przez nią zanotuj namiary latarni morskiej.

– Pod parasolem na pomoście umieszczone są trzy pompy odprowadzające wodę z (od lewej): kajuty pod pokładem, korytarzy w skale, piwniczki pod latarnią morską.

– Zejdź na dół w latarni morskiej, wypuść wodę z kufra, ponownie przekręć gałkę. Wróć do pomp, napełnij wodą piwniczkę. Kufer wypłynie na powierzchnię, będziesz mógł otworzyć go przymocowanym do podłogi kluczem. Zaś wydobytym z wnętrza kluczem otworzysz klapę od drabiny prowadzącej na górę latarni.

– Puść w ruch generator, który dostarczy napięcie oświetleniu korytarzy w skale. Dokonaj ich inspekcji, w komnatach znajdziesz strony z ksiąg Sirrusa i Achenara.

– W dolnej części korytarza znajduje się tajne przejście, dostrzeżesz je tylko wtedy, gdy palić się będzie światło. Wewnątrz wpisz na róży wiatrów koordynaty latarni morskiej, co zapali lampę głębinową. Wydostań się stąd i wejdź do kajuty pod pokładem statku, teraz jest tu jasno. Na samym dole znajduje się księga będąca teleportem powrotnym na Myst.

ŚWIAT DRZEW

„Gdy spaceruję ścieżkami, Ludzie z Drzew obserwują mnie, ciekawi co za moment zrobię. Nieustannie podarowują mi mnóstwo trudnych do określenia przedmiotów. Codziennie też znajduję porcję jedzenia ustawioną przy drzwiach pokoju, w którym śpię. Mam nadzieję nauczyć się wreszcie ich języka, by móc zapoznać się choć z częścią ich nadnaturalnych zdolności."

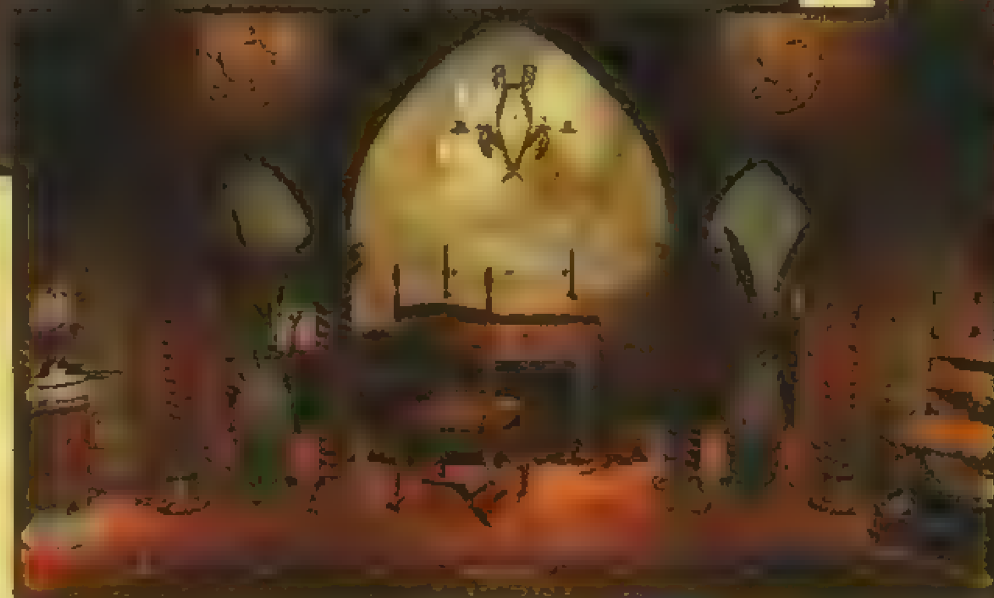
– W zalesionej części Myst położona jest drewniana chata myśliwska. Wklep sekwencję (7, 2, 4) w sejfie, otwórz go i zapaloną zapałką zainicjuj reakcję w piecu. Przekręć koło w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, poczekaj aż umilkną odgłosy, potem szybko przekręć koło w drugą stronę. Wybiegnij na zewnątrz, jeszcze raz do przodu, po obrocie w tył kieruj się do windy kursującej w pniu drzewa, przejedziesz nią do księgi, która teleportuje cię do Świata Drzew.

– Najpierw dokładnie zapoznaj się z terenem. Wybierz się do wiatraka, przełącz wewnątrz kurek, puszczając tym sposobem wodę do opłatającego wyspę systemu rur.

– Przełączając odpowiednio zastawki na skrzyżowaniach dróg, musisz skierować wodę do dźwigni, która umożliwi uruchomienie pomostu.

– Przechodząc dalej, kręć korbą, co spowoduje zespolenie połączenia rur.







Winda znajdująca się obok zawozi do komnaty, w której znajduje się teleportująca księga. Żeby winda ruszyła, do napędzającego ją mechanizmu musi być skierowana przez rury woda. Po wejściu do kabiny i zamknięciu drzwi, windę uruchamia się dźwignią położoną z prawej strony.

– Tymczasem korzystając z drugiej windy wjedź na wyższy poziom. W jednym z drewnianych domków odnajdź dźwignię (z planem tego poziomu można się zapoznać w bibliotece na Myst), przełączając ją podniesiesz kratę od schodów.

MYST



– Skieruj wodę do windy wjeżdżającej z poziomu pierwszego na drugi (znajduje się ona obok schodów). Na górze wejdziesz w posiadanie obu stron.

ŚWIAT MECHANICZNY

„Wieki temu było tu szczęśliwe miasto otoczone trzema wysokimi wzgórzami. Pewnego dnia pojawiły się przekazywane przez podróżników wieści o wrogu, który ma wkrótce nadciągnąć. Jasne zazwyczaj słońce straciło swoje barwy, gdy znad morza wyłoniły się sylwetki czarnych galer. Po zniszczeniu obronnych umocnień, miasto zapadło się w głębiny oceanu i tylko niewielki posterunek ocalał. Wtedy czarne galery odpłynęły."

– Poruszając dwoma kołami ustaw na wieży zegarowej godzinę 2.40.

– Wewnątrz ustaw kombinację (2,2,1). W wielkim trybie opodal doków otworzy się przejście. Tą drogą przedostaniesz się do nowego świata.

– Obie strony są dostępne w tajnych skrytkach wewnątrz budynku. Wejścia do nich znajdują się kawałek na lewo od tronu w komnacie z akcesoriami zbrojnymi oraz na prawo od tronu, pod obrazem w komnacie drugiej.

– Cały problem polega na znalezieniu czteroznakowego szyfru, który otworzy wnękę z księgą-teleportem. Zapoznaj się z symulatorem, zapamiętując dźwięki odpowiadające obrotowi budynku w każdy z czterech kierunków. Najpierw przesuwasz lewą gałkę, potem do oporu trzymasz drugą i szybko zatwierdzasz pozycję wskaźnika z pomocą pierwszej.

– Tylne wyjście z dowolnej z komnat zaprowadzi cię do korytarza, gdzie wciśnij przycisk w ścianie. Zeskocz na dół i przełącz mechanizm by symbol stał się czerwony. Wróciwszy na górę, ponownie włącz przycisk. Windą, która się pojawiła wjedź na górę, wciśnij środkowy przycisk i wysiądź z niej. Winda zjedzie na dół, na jej dachu znajduje się mechanizm zmieniający położenie budynku. Będziesz musiał ustawić go czołem w kierunku północnym i wschodnim, tam wyszedłszy na zewnątrz zapoznasz się z właściwymi znakami pożądanego szyfru.

ŚWIAT WYDM

„Ten świat jest wyjątkowo piękny. Z trawiastego wzgórza, na którym stoję, widzę zielone pola i porozrzucane wokół lasy. Gdzieniegdzie majaczą też obszary błękitnych jezior. Powietrze jest świeże, a niebo poznaczone jest białymi chmurami. Lecz ciągle czuję to dziwne, nieznane mi dotąd uczucie. Choć może to tylko ciepły wiatr wiejący z północy."

– Na Myst w małej elektrowni musisz ustawić napięcie równe 59. Każdemu klawiszowi odpowiada dana liczba woltów, wstukując kolejne klawisze nie wolno jednak nigdy przekroczyć owych 59. Gdy wykonasz poprawnie tę czynność, otworzą się drzwi do pojazdu kosmicznego.

– W bibliotece z księgi opisującej ten świat przerysuj schemat pianina z zaznaczonymi pięcioma klawiszami. Wewnątrz pojazdu kosmicznego musisz je odtworzyć (słuch absolutny pożądany) a następnie ustawić po drugiej stronie dźwignie w pozycjach odpowiadających tym dźwiękom. Po dopasowaniu wciśnij przycisk, teleportujesz się do Świata Selenitu.

– Trzeba tu odnaleźć pięć oznaczonych czymś w rodzaju anten placówek, w których uaktywnij symbole. Obie strony są łatwo dostępne. Przy jednej z placówek umieszczona jest drabina, podziemnym przejściem przedostaniesz się na wyspę. Tam patrząc przez lunetę, musisz namierzyć wszystkie placówki (15.0; 55.6; 130.3; 153.4; 212.2). Uruchamiając mechanizm otrzymasz sekwencję dźwięków, zapamiętaj ich kolejność. Dla orientacji dobrze jest je sobie jakoś nazwać: np. wiatr, plusk itp.

– Gotową sekwencję musisz ustawić w mechanizmie budynku, blisko miejsca, gdzie zaczynałeś wizytę w tym świecie. Po udanej próbie wchodzisz do wnętrza i zasiadasz za sterami bolidu, który porusza się po podziemnych tunelach. Jedziesz (N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE). Znajdziesz tam księgę--teleport, dzięki której przenosisz ostatnie już strony na Myst.

ATRUS

– Włącz osiem rozrzuconych po wyspie dźwigni (pozycja w górę). Jeśli teraz opuścisz dźwignię przy statku, otworzy się wnęka, w której znajduje się biała strona. Zabierz ją.

– Po dostarczeniu pięciu stron, Sirrus albo Achenar poda ci liczbę. Na środkowej półce regału, z prawej znajduje się księga z kombinacjami krzyżyków. Spisuje się kombinację ze strony będącej podaną liczbą, wchodzi się do kominka, włącza przycisk z lewej strony i wstukuje kombinację na panelu. Spowoduje to przeniesienie do sekretnej komnaty, gdzie znajduje się księga pozwalająca na teleportację do świata Dunny. Będziesz musiał wejść tam z białą stroną, by dostarczyć ją uwięzionemu Atrusowi. Stary Mistrz na zakończenie opowie ci o wszystkim.

Micz

Dystrybutor wersji PC CD-ROM:
CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03





BRODERBUND'94

PC: Windows, SVGA, Macintosh — PC CD 1, MAC CD 1

PRZYGODOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT
100%	100%	90%	1790





F-15 STRIKE EAGLE 3



Symulator ten w wersji kompaktowej niewiele nowego wnosi do znanej i doskonałej wersji na dyskietkach. Dodano spore intro oraz multimedialny atlas samolotu F-15.

Po zainstalowaniu i uruchomieniu gry ukazuje się menu z następującymi opcjami:

CD TITLE – długie i bardzo dynamiczne intro, niestety miejscami animacja jest rwana.

INTRO – standardowe intro znane z dyskietkowej wersji.

HISTORY – historia powstania, rozwoju i użycia samolotów z rodziny F-15 (przede wszystkim wersje C i E), opowiedziana miłym głosem lektora rodzaju żeńskiego.

TUTORIAL – atlas-podręcznik objaśniający funkcje i znaczenie wszystkich elementów kabiny i MFD.

MORE INFO – dodatkowe wiadomości o autorach gry itp.

PLAY GAME – symulator samolotu McDonnel Douglas F-15E Strike Eagle.

W stosunku do wersji dyskietkowej, F-15 STRIKE EAGLE 3 CD to przede wszystkim doskonały multimedialny atlas, w którym wystarczy wybrać np. kabinę pilota lub WSO i kliknąć na dowolnym jej elemencie, a po chwili słyszy się miły głos objaśniający znaczenie i funkcjonowanie danej części. Dzięki podręcznikowi osoby znające perfekcyjnie angielski mogą poznać większość elementów kabiny i wszystkie tryby wielofunkcyjnych wyświetlaczy bez zaglądania do instrukcji. Uwagę przyciąga także efektowna prezentacja rozwoju samolotów z rodziny F15.

KaYteck

Dystrybutor: CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03

MICROPROSE'94

PC: VGA, SB — PC CD 1 — SYMULATOR

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT
95%	90%	100%	900

FIFA SOCCER



Dział sportowy firmy ELECTRONIC ARTS przyzwyczaił nas do produktów znakomitej jakości. JORDAN IN FLIGHT czy NHL HOCKEY to przykłady gier, w których twórcy stanęli na wysokości zadania i doskonale zrealizowali początkowe założenia sugestywnej symulacji sportowej walki.

FIFA SOCCER jest przysłowiowym gwoździem do trumny dla SENSIBLE SOCCER, który w porównaniu z nią wypada blado i ląduje gdzieś z tyłu. FIFA to niewątpliwie najlepsza komputerowa piłka nożna, jaka kiedykolwiek ujrzała światło dzienne.

Gra posiada znakomitą grafikę, animację i dźwięk. W wersji CD-ROM, poza poprawieniem kilku algorytmów, głównym rozszerzeniem jest dodanie do gry głosu komentatora telewizyjnego TONYEGO GUBBA. Facet jest niesamowity – komentuje wszystkie podania i strzały tak, jakby robił to w telewizji! Sypie nazwiskami, nawet tymi brzmiącymi z polska. Zachwyca się świetnymi strzałami czy efektownymi paradami bramkarskimi, gani beznadziejne zagrania itp.

Główki, przewrotki, wrzutki, rzuty karne, lobby to tradycyjny już zestaw nieodłączny soccerom. Wszystko to, a nawet więcej ma i FIFA. FIFA posiada dosyć rozbudowany zestaw opcji, w tym także trenerskich. Poza normalnymi w soccerach zmianami czy wyborem taktyki drużyny, pozwala np. na ustawienie długości „wybiegu" poszczególnych zawodników.

Połączenie tego wszystkiego sprawia, że FIFA SOCCER jest grą, od której trudno się oderwać, zwłaszcza gdy do gry siądzie dwoje ludzi. Polecam do tej gry używać joya GAMEPAD firmy GRAVIS albo popularnego i taniego PC-PROPAD. Lepiej się czuje boisko i piłkę.

GulasH

Dystrybutor: IPS Computer Group

EA SPORTS'94

PC: VGA, SB, GUS — PC 3 — PRZYGODOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT
100%	100%	100%	732

TECHLAND

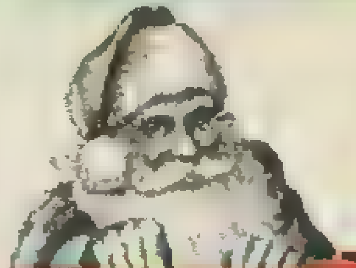
FIRMA TECHLAND JEST JEDNYM Z NAJWIĘKSZYCH PRODUCENTÓW I DYSTRYBUTORÓW PROGRAMÓW KOMPUTEROWYCH W POLSCE. WYCHODZĄC NAPRZECIW POTRZEBOM NASZYCH KLIENTÓW POSTANOWILIŚMY URUCHOMIĆ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ PROGRAMÓW. WSPÓŁPRACUJEMY Z OKOŁO 30 HURTOWNIAMI I 250 SKLEPAMI W CAŁEJ POLSCE. KUPUJĄC BEZPOŚREDNIO OD NAS MACIE PAŃSTWO MOŻLIWOŚĆ OMINĄĆ MARŻE SKLEPÓW, HURTOWNI I INNYCH POŚREDNIKÓW.

ZAPRASZAMY DO UDANYCH ZAKUPÓW



500 GIER NA AMIGĘ
400 GIER NA PC
200 GIER NA C64

KATALOGI PO NADESŁANIU NA NASZ ADRES KOPERTY ZWROTNEJ I ZNACZKA



A - OZNACZA KOMPUTER AMIGA
PC - OZNACZA KOMPUTER IBM

ZŁÓŻ ZAMÓWIENIE DO ŚW. MIKOŁAJA
NASZE GRY NAJLEPSZYM PREZENTEM

NIEKTÓRE GRY PC/AMIGA

ZRĘCZNOŚCIOWO-PRZYGODOWE			
G001	A	AGENT CZESIO	179.000
G002	A	BRIDES OF DRACULA	169.000
G003	A	BUNNY BRICKS	349.000
G004	A	DEMON BLUE	167.000
G005	PC	DEMON BLUE	167.000
G006	A	DIAMENTY	179.000
G007	A	DISCER	129.000
G008	A	DRACULA	488.000
G009	PC	DRACULA	488.000
G010	A	FRANKENSTEIN	92.500
G011	PC	HUMANS 2	629.000
G012	A	JANOSIK	114.000
G013	A	SINK OR SWIM	125.000
G014	PC	SINK OR SWIM	153.000
G015	A	SKID MARKS	389.000
G016	A	SMUŚ	125.000
G017	PC	SMUŚ	146.000
G018	PC	SPY MASTER	244.000
G019	PC	SURF NINJA	261.000
G020	A	SURF NINJA	399.000
G021	PC	THEME PARK (CD)	820.000
G022	A	THEME PARK	820.000
G023	A	TROLLS	215.000
G024	A	TROLLS (CD 32)	599.000
G025	A	WILD WEST	105.000
G026	A	STARS PACK 100	459.000
G027	PC	STARS PACK 100	459.000
G028	A	MIECZE VALDGIRA	89.000
G029	A	OSCAR	239.000
G030	PC	OSCAR	299.000
PRZYGODOWE			
G031	A	ALIEN TARGET	228.000
G032	A	ISHAR	319.000
G033	PC	ISHAR	319.000
G034	PC	LURE OF TEMPRESS	499.000
G035	A	MENTOR	561.000
G036	PC	SHADOW CASTER (CD)	799.000
STRATEGICZNE			
G037	PC	IMPERIUM GALACTICA	238.000
G038	A	SIM CITY (CDTV)	289.000
SYMULACYJNE			
G039	A	F16 COMBAT PILOT	169.000
G040	PC	F16 COMBAT PILOT	169.000
G041	A	TORNADO	839.000
G042	PC	TORNADO (CD)	899.000
G043	PC	TORNADO	839.000
G044	PC	PRIVATER	787.000
G045	PC	SEAWOLF (CD)	735.000
STRZELANINY			
G046	A	ALERT X	210.000
G047	A	LIGHT FORCE	189.000
G048	A	APIDYA	429.000
G049	A	ARNIE	91.500
G050	A	ASSASSIN	429.000
G051	A	LAST SOLDIER	207.400
G052	A	ROOSTER	183.000
G053	A	ROOSTER II	183.000
LOGICZNE			
G054	A	AMERICAN POKER	97.600
G055	A	AMI PUZZLE TIM	97.600
G056	A	COLORTRIS	137.000
G057	A	GEAR WORKS	279.000
G058	PC	GEAR WORKS	279.000
G059	PC	KARCIARZ	149.000
G060	A	SUPER PUZZLE	99.000
G061	PC	SYSTEMY LOTKA	109.800
G062	A	ZENEK SAPER	83.000
G063	A	KOŁO SZCZĘŚCIA	85.400
G064	A	MAGIC BALLS	138.000
G065	A	PINOMANIA	91.500
G066	A	PUZZLE	122.000
G067	A	REVERSI	195.200
G068	PC	SAPER	122.000
G069	A	SAPER	73.200
G070	A	SEX PUZZLE	219.000
KARATE			
G071	PC	BUDOKAN	279.000
G072	A	FIST FIGHTER	98.000
SPORTOWE			
G073	PC	CARNAGE	99.000
G074	A	CARNAGE	91.500
G075	A	EURO SOCCER	429.000
G076	A	INTERNATIONAL TENNIS	97.600
G077	PC	INTERNATIONAL TENNIS	103.700
G078	A	ROAD RASH	279.000
G079	PC	SYNDICATE (CD)	749.000
G080	A	WINTER SUPER SPORTS	219.000
G081	PC	WINTER SUPER SPORTS	219.000
EDUKACJA			
G082	A	MŁODY TALES	219.600
G083	PC	GEOMETRIA	219.600
G084	A	GIEŁDA ŚWIATOWA	270.800
G085	A	GRAPHIC PACK	244.000
G086	A	SYZYF	122.000
G087	A	MUSIC PACK	244.000
G088	A	ORGANIZATOR	183.000
G089	A	ORTOGRAFIA	158.600
G090	A	PITAGORAS	146.400
G091	A	PROG. ANAL. GIEŁDOWEJ	297.000
G092	A	SAM PRZECZYTAM	671.000
INNE			
G093	A	COLLECTION VOL ONE	976.000
G094	A	CYBER KICK	139.000
G095	PC	GRAND PRIX UNLIMITET	732.000
G096	A	STRET HASSLE	135.000
G097	PC	TASK FORCE 1942	999.000
G098	A	THE BIG 100	513.000
G099	PC	THE BIG 100	513.000
G100	PC	THE CLASSIC COLLECTION	525.000
G101	PC	TOWN WITH NO NAME (CD)	610.000
G102	A	TRANSARCTICA	488.000
G103	PC	TRANSARCTICA	488.000
G104	PC	UFO	915.000
G105	PC	V FOR VICTORY	512.000
G106	PC	VALHALLA	488.000
G107	A	VICKY	104.000
G108	PC	OCEANS BELOW (CD)	427.000
G109	A	PROMIC GRAUT	159.000

IBM CD		
G501	201 GAMES 4 YOU	550.000
G502	BUSINESS LIBRARY	320.000
G503	COMPUTER SUPERMARKET	320.000
G504	LEARN DOS FOR FUN	300.000
G505	MORE GRAPHICS	350.000
G506	POWER GAME BUSTERS 1	450.000
G507	POWER GAME BUSTERS 2	450.000
G508	PUZZLEMANIA	350.000
G509	SHAREWARE GOLD CD01	300.000
AMIGA CD		
G510	ARABIAN NIGHTS	890.000
G511	CHUCK ROCK	800.000
G512	CUBULS MAGIC SERPENT	450.000
G513	EMARALD MINES	550.000
G514	INTERNATIONAL KARATE	770.000
G515	JOHN BARNES FOOTBALL	790.000
G516	MEETING PEARLS 1	440.000

PIERWSZYCH 5 000 ZAMAWIAJĄCYCH OTRZYMUJE ORYGINALNĄ GRĘ STAR RACE FIRMY DCV ORAZ KOLOROWE REKLAMÓWKI GIER - PRZY ZAMÓWIENIU MINIMUM 2 GIER DOSTAJESZ PLAKAT (300 x 450 mm)

ZAMÓW JESZCZE DZISIAJ ! PIERWSZE 5000 ZAMÓWIEŃ WYGRYWA [STAR RACE] ORYGINAŁ !

OFERTA TYLKO DLA PRAWDZIWYCH GRACZY AMIGA/PC

SZCZEGÓŁY PO NADESŁANIU KOPERTY ZWROTNEJ I ZNACZKA

OD I STYCZNIA WPROWADZAMY LISTĘ NAJLEPSZYCH GRACZY (NAGRODY !)

ŚWIAT EROTYKI

39.000 — PAKIETY SCEN EROTYCZNYCH

AMIGA	PC
SA01	SP01
SA02	SP02
SA03	SP03
SA04	SP04
SA05	SP05
SA06	SP06
SA07	SP07
SA08	SP08
SA09	SP09
SA10	SP10

39.000 — ANIMACJE EROTYCZNE

AMIGA	PC
SA11	SP11
SA12	SP12
SA13	SP13
SA14	SP14
SA15	SP15

PC CD—ROM EROTIC

SP51	ASIAN DREAM GIRLS 1 – rysunki rozebranych azjatek	300.000
SP52	ASIAN DREAM GIRLS 2 – rysunki rozebranych azjatek	300.000
SP53	EXOTIC PLEASURE NR.5 – animacje i zdjęcia	300.000
SP54	HOT MOVIES – super film erotyczny	500.000
SP55	INSATIABLE WOMAN – animacje erotyczne	500.000
SP56	LA TRAVIATA – erotyczne obrazki modelek	500.000
SP57	LESBIAN LOVERS – 1000 zdjęć	450.000
SP58	LUSTY LADIES – rysunki i animacje erotyczne	450.000
SP59	MOVIES FOR THE NIGHT – animacje erotyczne (film)	500.000
SP60	PEEP SHOW – animacje erotyczne	500.000
SP61	PORN BIRDS 1 – ponad 3000 zdjęć	500.000
SP62	SAKURA – obrazki erotyczne	450.000
SP63	SEXUAL EXTASY – ponad 2000 rysunków erotycznych	750.000
SP64	SHARE THE HEAT – animacje erotyczne	500.000
SP65	SWEET CHEEKS – 1700 rys. erot., 100 animacji	500.000
SP66	WET DREAMS 1 – zdjęcia erotyczne w formacie TIF	450.000
SP67	WET DREAMS 2 – zdjęcia erotyczne w formacie TIF	450.000
SP68	WET DREAMS 3 – zdjęcia erotyczne w formacie TIF	450.000
SP69	WORLD OF PINUPS – ponad 2000 zdjęć	

AMIGA CD

SA50	SHARE THE LIGHT - zdjęcia erotyczne	887.000
SA51	SEXUAL PHANTASIES - zdjęcia erotyczne	887.000

NAJNIŻSZE CENY 16.000 ZA GRĘ !!!

PC	
TP01	LD-MAN – labiryntowa
TP02	GRAND PRIX CIRCUIT – symulacja
TP03	TROLLS – zręcznościowa
TP04	CAPTURES BY PIRATES
TP05	SCORCH v1.23 – zręcznościowa
TP06	ULTIMATE GEOGRAPY – edukacyjna
TP07	PUZZLERS – logiczna
TP08	688 SUBMARINE – symulacja
TP09	GODS – komnatowa
TP10	X-MAS LEMINGS – logiczna
TP11	PENTHOUSE – układ. erotyczna
TP12	JET PACK – zręcznościowa
TP13	METAL MUTANT – przygodowa
TP14	COSMOS COMIC – przygodowa
TP15	CAPITAN COMIC II – przygodowa
TP16	WATER200 – logiczna
TP17	ANIMALS QUEST – edukacyjna
TP18	SENSIBLE SOCCER – piłka nożna
TP19	KGB – umysłowa

AMIGA	
TA01	MEGA BALL – arkanoid
TA02	BRAINBALL – logiczno-zręcznościowa
TA03	SILVER BLADE – kosmiczna strzelanina
TA04	KARATE VROM – platformowa
TA05	THE DART MACHINE – platformowa
TA06	E-MOTION – zręcznościowo-logiczna
TA07	BONDMINE – zręcznościowa
TA08	AMOSLOADS AMONEY – hazardowa
TA09	TODAYS ROES – strzelanina
TA10	DELUXE PACMAN – pacman zręcznościowa
TA11	TOP SECRET – zręcznościowo-platformowa
TA12	BOWLING – sportowa gra w kręgle
TA13	ROYAL BOULDER – zręcznościowo-przygodowa
TA14	DRIP – zręcznościowa
TA15	RETALIATOR – strzelanina
TA16	GIDDY – przygodowo-zręcznościowa

PAKIETY

AMIGA

ZA01
ALERT X
super strzelanina kosmiczna
SEX PUZZLE
złóż erotyczne zdjęcia modelek w całość. Czy jesteś prawdziwym mężczyzną ?
TYLKO 330.000

ZA02
ALERT X
inwazja z kosmosu, zostań bohaterem Ziemi
STARS PACK 100
zestaw dla całej rodziny 125 klasycznych gier
TYLKO 480.000

ZA03
STARS PACK 100
zestaw dla całej rodziny 125 klasycznych gier
SEX PUZZLE
spróbuj złożyć własną sex-bombę krok po kroku
TYLKO 490.000

IBM

ZP01
STARS PACK 100
było dwa w jednym... teraz masz 125 supergier w jednym pakiecie
WAS IST DAS?
niemiecki dla początkujących rozpocznij tę naukę
TYLKO 510.000

DO KAŻDEGO ZAMÓWIONEGO PAKIETU GRATIS PLAKAT 300 x 450 mm

NOWE PAKIETY NA PC OD 10 GRUDNIA !

PSS !!! Wielka AKCJA Z NAGRODAMI FIRMY TECHLAND

SZCZEGÓŁY PO NADESŁANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM I DOPISKIEM TWORZĘ I TECHLAND KLUB !

ZAMÓWIENIE

Imię i nazwisko ....

adres ....

kod i miejscowość ☐☐ ☐☐☐

ZAMAWIAM PROGRAMY O SYMBOLACH

1. ☐☐☐☐ 6. ☐☐☐☐
2. ☐☐☐☐ 7. ☐☐☐☐
3. ☐☐☐☐ 8. ☐☐☐☐
4. ☐☐☐☐ 9. ☐☐☐☐
5. ☐☐☐☐ 10. ☐☐☐☐

Cieszę się, że przyślecie mi za zaliczeniem pocztowym wyżej wymienione gry i proszę o przysłanie reklamówek firmowych oraz katalogów.

....
czytelny podpis

WYGRANA DLA KAŻDEGO

APOKALIPSĘ ZOMBICH

KAŻDY MOŻE WYGRAĆ !

WYSTARCZY ODPOWIEDZIEĆ NA 3 PROSTE PYTANIA

1. GDZIE MIEŚCI SIĘ NASZA FIRMA?
....
2. JAKI MASZ KOMPUTER?
....
3. JAKA JEST TWOJA ULUBIONA GRA?
....

Wytnij kupon i prześlij na nasz adres

Wśród uczestników zostanie wylosowanych 20 programów na IBM oraz AMIGĘ. Każdy uczestnik otrzyma w upominku materiały reklamowe od firmy.

JAK ZAMÓWIĆ

ZAMÓW TELEFONICZNIE !
nasz telefon:
064 347813
LUB 064 348890 w. 112
FAX 064 347813

ZAMÓW POCZTĄ !
nasz adres:
TECHLAND
PARCZEW 105
63-405 SIEROSZEWICE
WOJ. KALISKIE

NUMER 1 W KRAJU !

NIE MUSISZ PRZYJEŻDŻAĆ DO NAS
WYŚLEMY CI NASZĄ OFERTĘ SZYBCIEJ I BARDZIEJ KOMPLETNĄ

przejrzałeś na oczy ?

przesłysz na uszy...





Karta **Sound Vision 16 GOLD** to naprawdę 16-bitowa karta dźwiękowa. Jakość dzwięku jak z CD. Można ją rozszerzyć o "Wave Table"-syntezator zawierający aż 277 instrumentów .
Pełna kompatybilność z SOUND BLASTER PRO, ADLIB.

- -YAMAHA YFM 262 FM,8-bit/ 16-bit
- -stereo/ mono nagrywanie-odtwarzanie
- -SONY, PANASONIC, MITSUMI interface
- -wzmacniacz 2x4W.Oprogramowanie:Audio Recorder,Mixer,Extended Recorder,Audio Clip Library,Talking Calculator,Clock,Timer.

Karta **Sound Vision 8** jest tanią ofertą dla miłośników gier i osób stawiających pierwsze kroki w multimediach. Zapewnia doskonałą jakość dźwięku. Kompatybilność z SOUND BLASTER i ADLIB. Dodatkowo para głośników w każdym zestawie!

- -11 głosowy syntezator "YAMAHA"
- -sampling 4kHz-44,1kHz, UART MIDI
- -wzmacniacz 2x2 W, joystick port
- -oprogramowanie: CD Studio, PC Organ, Media Karaoke,DOS & Windows software drivers.

Karta **Sound Vision AISP** jest najnowszym i najdoskonalszym produktem spośród oferowanych przez nas kart dźwiękowych. Umożliwia syntezę przestrzenną dźwięku gwarantującą jakość najlepszych cyfrowych odtwarzaczy CD.

- -kompat. z SOUND BLASTER PRO, ADLIB
- -kompresja i dekompresja w ADCPM
- -20-głosowy syntezator YAMAHA YM262
- -SONY,PANASONIC,MITSUMI interface
- -opr.:Voyetra Multimedia, Monologue for Win., DOS Station, MIDI Orchestrator.







*Ceny zawierają podatek VAT. Nie zawierają kosztów wysyłki.

UWAGA! PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ.

ZADZWOŃ LUB NAPISZ- ZAMÓWIONĄ KARTĘ OTRZYMASZ W CIĄGU 3 DNI!

JEŚLI MASZ SKLEP, HURTOWNIĘ - ZADZWOŃ - DOSTANIESZ UPOMINEK

tel.: (0-2) 720 20 32, (0-90) 21 73 18.
tel/fax: (0-22) 56 08 91,

PRO AUDIO VISION

05-090 Raszyn, ul. Mickiewicza 14.



Edukacja przy pomocy komputera nie zawsze musi polegać na nudnym uczeniu się jakiegoś języka programowania czy obsługi programu użytkowego. Nie musi też wyglądać tak brzydko jak E-Teacher czy Pitagoras Matura.

Knowledge Adventure

Programy edukacyjne pisane w dzisiejszych czasach MUSZĄ być pisane pod kątem użytkownika i w związku z tym muszą czymś go zainteresować. Programistów zmusza do tego ogromna konkurencja panująca na rynku oprogramowania. Nam, jako użytkownikom, taki stan rzeczy odpowiada, gdyż programy stają się coraz ładniejsze, mają coraz lepszą grafikę i dźwięk.

Firma KNOWLEDGE ADVENTURE już kilka lat temu wpadła na dobry i uniwersalny pomysł, który zrewolucjonizował sposób umiejętnego przekazywania dużej ilości informacji. Produkty tej firmy cechują się nie tylko znakomitą grafiką i dźwiękiem, lecz przede wszystkim tym, że potrafią zaciekawić, wciągnąć i naprawdę nauczyć. Ogromny nacisk położono na łatwość i przyjemność obsługi, zadziwia także ogromna ilość zawartych szczegółowych wiadomości na omawiany temat.

Programy użytkowe serii KNOWLEGDE ADVENTURE to po prostu znakomicie zrobione multimedialne bazy danych ze zdjęciami, animacjami, digitalizowanymi filmami i dźwiękiem. Firma zajmuje się wieloma dziedzinami nauki, starając się w łatwy i przyjemny sposób przybliżyć użytkownikowi wiedzę w danych zagadnieniach. Powoli, jak wszyscy, firma przechodzi na rynek CD-ROM, nie zapominając jednak o użytkownikach, którzy nie zaopatrzyli się jeszcze w czytniki kompaktów.

3D BODY ADVENTURE

Program poświęcony jest w całości ludzkiemu ciału. Dowiadujemy się m.in. w jaki sposób działa ludzkie serce, jak wygląda nasz szkielet kostny. Można poruszać kośćmi nogi, ręki, dłoni, stopy. Do programu dodawane są okulary 3D, dzięki którym wszystko wygląda bardziej realistycznie. Wbudowana jest także DOOM'o-wata gra lekarska – najpierw po wysłuchaniu objawów należy postawić odpowiednią diagnozę, a potem w zminiaturyzowanym batyskafie podróżuje się po ciele pacjenta niszcząc chorobę „od środka".

3D DINOSAUR ADVENTURE

Ten produkt zajmuje się dinozaurami. Kiedy żyły, dlaczego wyginęły, jak wyglądały, co jadły, wykopaliska, hipotezy – to i mnóstwo innych wiadomości można wynieść z tego pasjonującego programu. Znakomicie przygotowane filmiki jeszcze bardziej to wszystko uplastyczniają. Program jest ukłonem w stronę mniejszych dzieci, ale i te duże z przyjemnością będą go oglądać. Tak jak i w 3D BODY, okulary 3D dostarczają wiele radości – olbrzymie stwory niemal wychodzą z ekranu.

KNOWLEDGE ADVENTURE

Ten program był debiutem firmy, a jest to przede wszystkim spis wynalazków ludzkości, często też z omówionymi zasadami ich działania. Rozpiętość czasowa jest ogromna: od najstarszych wynalazków jak koło, poprzez Egipt i Leonarda Da Vinci aż do współczesności. Jak zwykle wszystko znakomicie zrealizowane z filmami, zdjęciami i dźwiękiem.

UNDERSEA ADVENTURE i BUG ADVENTURE

Te dwa programy to wycieczki w świat przyrody. UNDERSEA to wszystko związane z nieprzebytą odchłanią oceanu, zaś BUG to świat owadów Czy chciałbyś wiedzieć w jaki sposób patrzy na świat mucha? Albo dlaczego modliszka zjada swojego partnera? Program daje ilustrowane odpowiedzi na te oraz inne pytania.

SPACE ADVENTURE

Jest to historia podboju kosmosu przez człowieka. Można obejrzeć zdjęcia zrobione przez astronautów oraz wysyłane w kosmos bezzałogowe sondy. Jeden z filmów to fragment przemówienia prezydenta Kennedy'ego, które zostało wygłoszone po tym, jak skądinąd znany Buzz Aldrin postawił jako pierwszy swą stopę na księżycu.

SCIENCE ADVENTURE

W tym programie zawarto wszystko, co związane z nauką. Czym się dzisiaj zajmują naukowcy, a do czego już udało im się dojść. Trudno uwierzyć, jak wspaniale można multimedialnie przedstawić trudno namacalne zdobycze współczesnej nauki.

AMERICAN ADVENTURE

Jest to ogromna encyklopedia dziejów Ameryki. Okazuje się, że krótka

dokończenie na str. 57



Pisaliśmy już dwukrotnie o możliwości podłączenia do Amigi czytnika płyt CD. Do tego interesującego tematu wracamy, opisując podłączenie CD-ROM do redakcyjnej Amigi 1200. Zdecydowaliśmy się na wykorzystanie złącza kart krzemowych PCMCIA, jako rozwiązanie łatwo dostępne w Polsce, relatywnie tanie i nie ograniczające dalszej rozbudowy komputera. Czy taka Amiga 1200 CD ma przyszłość i co ma wspólnego z CD32?

Podłączenie CD do Amigi 1200

Wprowadzenie

Jeżeli rezygnujemy z „firmowego" kompaktu A570, to potrzebne jest kilka słów wprowadzenia na temat dostępnych na rynku innych czytników CD-ROM. Można wyróżnić dwie grupy czytników: ze złączem SCSI i ze złączem AT-Bus. Standard SCSI wydaje się być ciekawy, jednak z uwagi na wysoką cenę tego typu czytników należy go raczej pominąć. Znacznie bardziej przystępne ceny obowiązują w grupie czytników ze złączem AT-Bus, tu jednak sytuacja nie jest zbyt klarowna. Otóż trzej główni producenci „pecetowskich" czytników – SONY, PANASONIC i MITSUMI – wprowadzili niezależne standardy złącza sygnałowego, przez co nawet przy podłączaniu CD-ROM do PeCeta trzeba do każdego z tych typów stosować inną kartę. Na szczęście coraz częściej złącza wszystkich trzech typów grupowane są na jednej karcie, a nawet dodawane do niektórych kart dźwiękowych (np. Sound Vision).

My jednak nie mamy dużego wyboru, bowiem w przypadku Amigi interfejsy do czytników innych niż MITSUMI nie są dostępne. Szczęściem MITSUMI lokuje w najniższych strefach cen, a przy tym niezłej jakości. Ów interfejs o nazwie TANDEM dostępny jest w Polsce w dwóch wersjach: CD1200 oraz CD+IDE. Różnią się one tym, że wersja CD+IDE w stosunku do CD1200 pozwala dodatkowo na podłączenie „pecetowego" twardego dysku również standardu AT-Bus.

Komponenty

Z trzech dostępnych modeli MITSUMI: LU-005S, FX-001S (pojedyncza szybkość) i FX-001D (podwójna szybkość) wybraliśmy model FX-001D jako najbardziej zaawansowany technologicznie, tzn. wyposażony w automatycznie wysuwaną szufladę. Zdecydowaliśmy się też wykorzystać TANDEM CD1200. Do listy komponentów należy dorzucić pytanie o moc zasilacza, bowiem moc zwykłego zasilacza od A1200 może okazać się niewystarczająca do „pociągnięcia" czytnika. Już podłączenie twardego dysku daje prawie graniczne obciążenie zasilacza, tak więc w przypadku dokładania jeszcze CD-ROM, niezbędny jest zasilacz o większej mocy. Na rynku dostępne są odpowiednio zaadaptowane zasilacze od PC, które mocą 200 W zaspokoją potrzeby nie tylko Amigi, twardziela, zewnętrznej stacji i czytnika kompaktów.

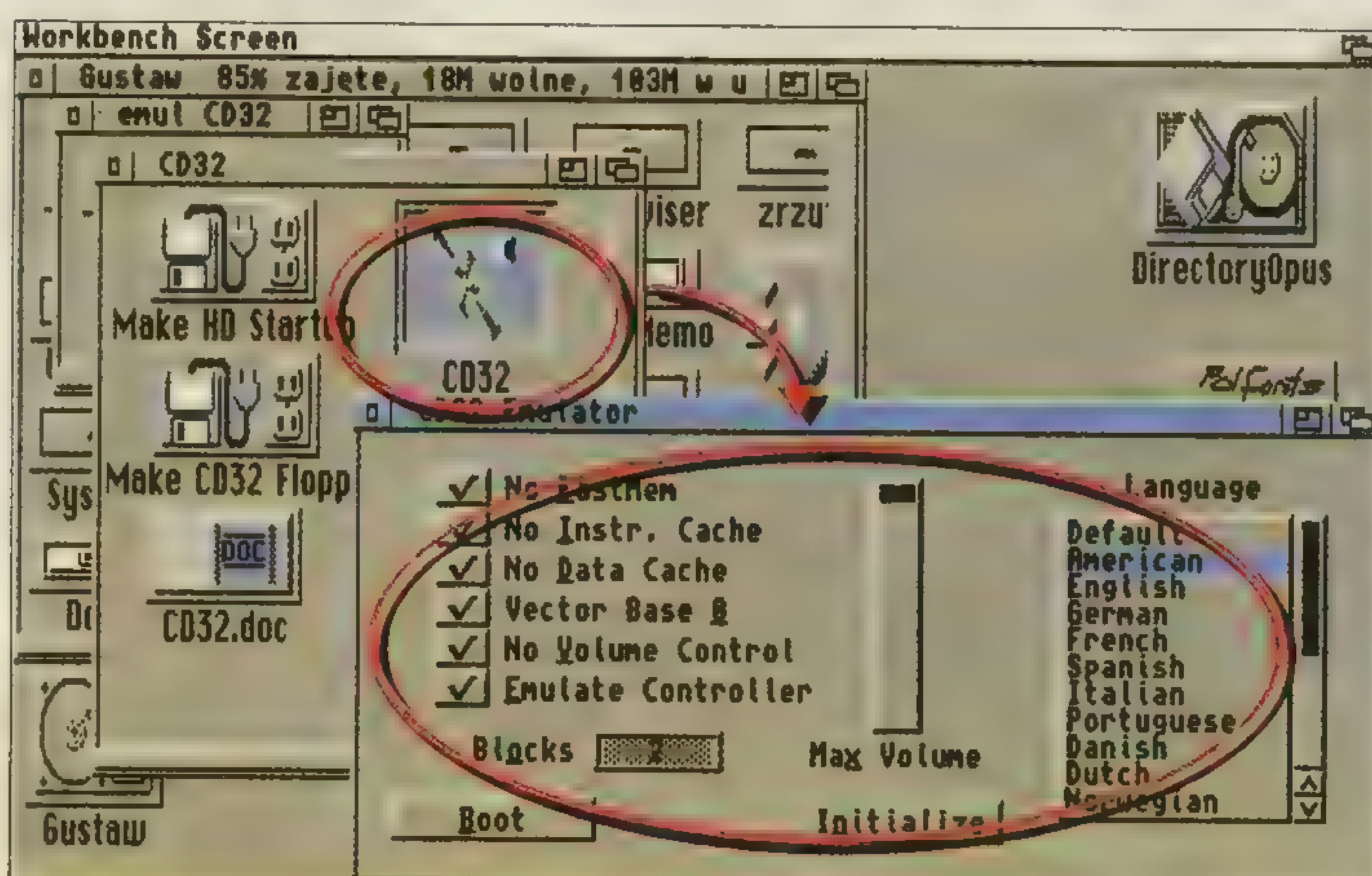
Podłączenie

Obyło się bez pomocy lutownicy – cała instalacja polega na nieskomplikowanym podłączeniu odpowiednich kabelków. W zestawie TANDEM CD1200 znajdują się dwa kabelki: sygnałowy oraz zasilający. Na początek należy wcisnąć w TANDEM wtyczkę szerokiego kabla sygnałowego, a jego drugą wtyczkę wcisnąć w gniazdo w czytniku. Postępujemy zgodnie z zasadą, by czerwona żyłka przy skrajnym przewodzie znalazła się w pobliżu „jedynki" namalowanej na płytce drukowanej czytnika. Na koniec należy TANDEM wcisnąć w złącze PCMCIA w Amidze.

Drugi etap to podłączenie zasilania. Najpierw szeroką wtyczkę kabla zasilającego wciskamy w złącze DRIVE w Amidze, zaś drugą, czterobolcową wtyczkę – w gniazdo czytnika. Po włączeniu Amigi powinna zaświecić lampka CD-ROM i powinno dać się wysunąć i wsunąć szufladę przyciskiem w obudowie czytnika.

Oprogramowanie

Instalacja oprogramowania polega na uruchomieniu klasycznego programu instalacyjnego ze znajdującej się w zestawie TANDEM dyskietki. Program automatycznie rozlokuje potrzebne biblioteki i polecenia w odpowiednich katalogach na twar-



Emulator CD32.

dym dysku. Po instalacji powinny znaleźć się tam też następujące programy:

EJECT CD – do zdalnego otwierania i zamykania szuflady,

PLAY CD – do odtwarzania zwykłych płyt kompaktowych z muzyką,

JUKEBOX – program-baza danych umożliwiająca skatalogowanie zbiorów płyt CD z muzyką, wpisanie nazw utworów i wykonawców oraz oczywiście odsłuchiwanie wybranych płyt.

-ROM

KILLDEV – usunięcie z pamięci programów sterujących czytnikiem CD-ROM.

Systemowe oprogramowanie kompaktu zawiera ponadto m.in. plik CacheCDFS, który przyspiesza operacje odczytu danych z kompaktu.

Prawidłowo zainstalowane i funkcjonujące oprogramowanie powinno umożliwić korzystanie z dowolnych płyt CD w formacie PeCeta lub Amigi, tj. zapisanych w standardzie ISO-9660. Nowe urządzenie ma nazwę CD:. Po włożeniu płytki i zamknięciu szuflady, Workbench powinien zareagować wyświetleniem na desktopie ikony umieszczonej właśnie w czytniku płytki. Wszelkie operacje odczytu wykonuje się identycznie, jakbyśmy mieli do czynienia z twardym dyskiem bądź dyskietką. Zapis oczywiście nie jest możliwy.

No i co dalej?

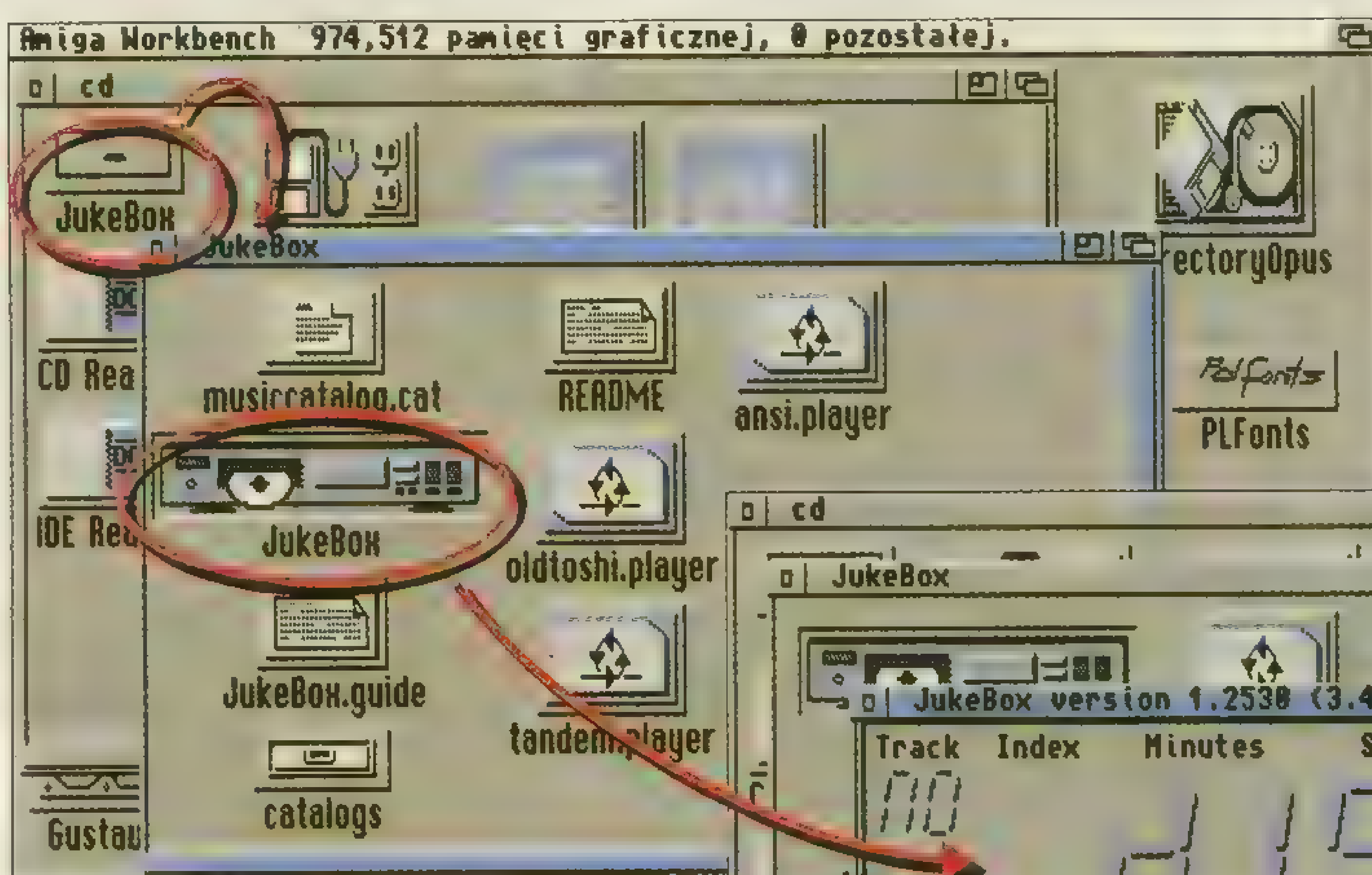
Przed użytkownikiem CD-ROM stają otworem biblioteki Freda Fish'a, a także niezliczone grafiki w formatach gif, iff i ham8. Pojemność płytki CD to ok. 650 MB, a odpowiednio wykorzystane jest nieprzebranym zasobem danych. Jest też teoretycznie możliwe korzystanie z płytek zapisanych w formacie Macintosha oraz Kodak PhotoCD, a to za pośrednictwem dodatkowego oprogramowania.

Jednak dla gracza najważniejsze będzie teraz pytanie: czy można na tym sprzęcie uruchomić gry z CD32?

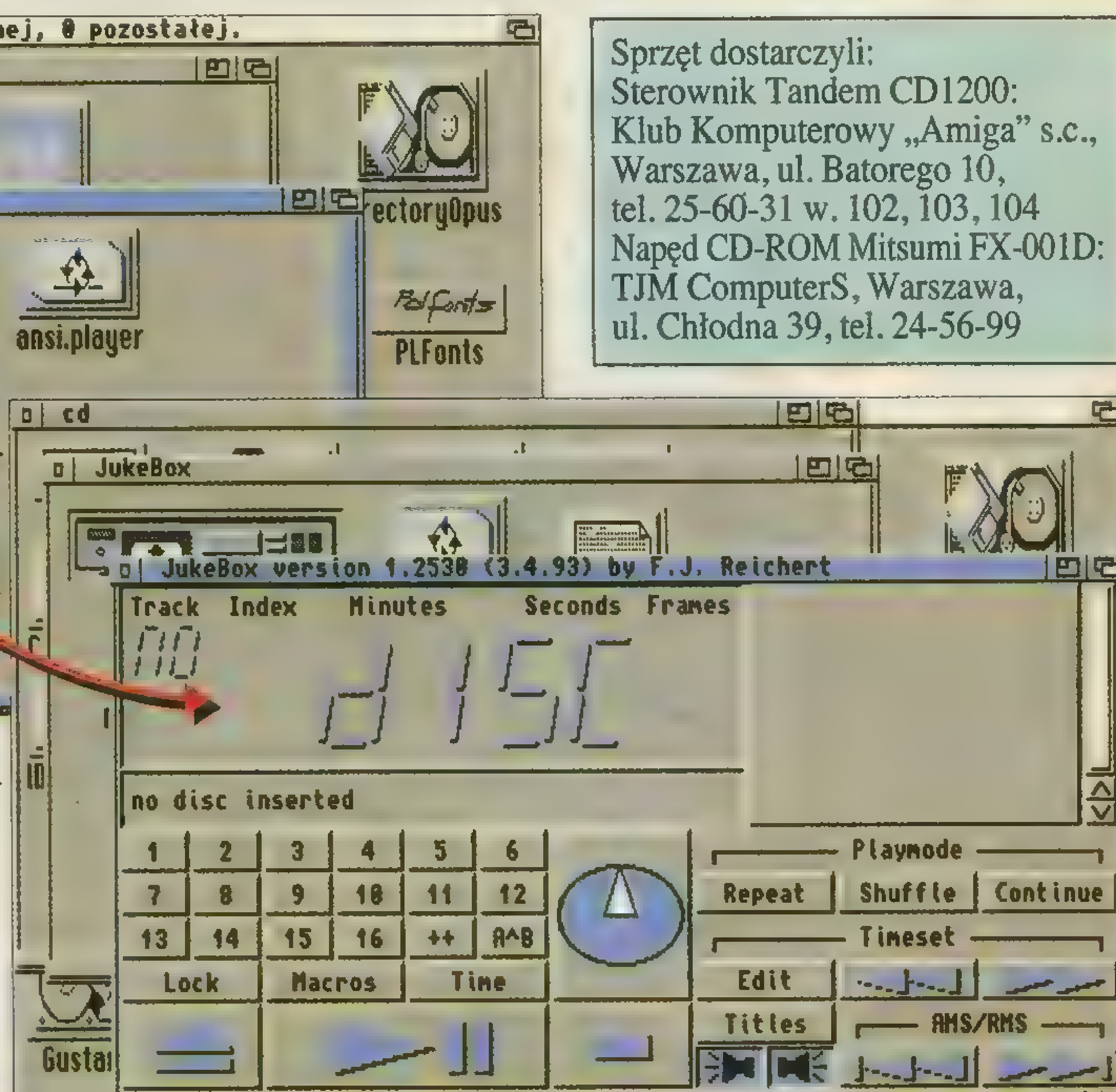
Istnieją dwa programy emulujące CD32: CD ZAPPO, o którym pisaliśmy w SS'17 oraz CD32 EMULATOR. Ich działanie jest zbliżone, ale żaden nie daje tej pewności działania gier, co oryginalna CD32. Mając jednak doświadczenie w konfigurowaniu Amigi można pokusić się o wypróbowanie.

Konsola CD32 wyposażona jest w 2 MB pamięci, które są w całości do dyspozycji gry. W przypadku A1200 Workbench i dodatki zajmują kilkaset kilobajtów, tak więc najlepiej mieć rozszerzenie pamięci. Połowicznym rozwiązaniem jest stworzenie BOOT-dyskietki, która załaduje sterowniki kompaktu, emulator oraz wystartuje oprogramowanie z CD-ROM. Nie uda się jednak pozostawić pełnych 2 MB pamięci, przez co spora liczba gier zawiesi się bądź zatrzyma z komunikatem o braku pamięci. Ale nawet w wypadku rozszerzenia pamięci niektóre gry nie będą pracować – w końcu to tylko emulacja.

Te pesymistyczne konstatacje dotyczą zarówno emulatora CD32, jak i entuzjastycznie opisywanego wcześniej CD ZAPPO. Okazuje się jednak,



▲ *Programy z dyskietki instalacyjnej. Odtwarzacz kompaktów muzycznych* ▶



że CD ZAPPO jest niezależną konstrukcją, w której czytnik CD-ROM został podłączony bezpośrednio, przy czym nie jest jasne czy za pośrednictwem złącza kart krzemowych.

Aby rozwiać dodatkowe wątpliwości należy stwierdzić z całą stanowczością, że na skonstruowanym zestawie Amiga 1200 + CD NIE BĘDĄ PRACOWAĆ żadne gry z CDTV ani PC.

Podsumowanie

Bilans kosztów i zysków jest następujący: można mieć CD-ROM do Amigi za ok. 7.3 mln zł. Ale za tę samą cenę można już kupić konsolę CD32 i przy pewnym wysiłku włożonym w zdobycie odpowiedniego kabla, połączyć ją z Amigą 1200, a co za tym idzie, wykorzystywać jako zewnętrzną stację CD-ROM. Odpadnie wtedy problem niepełnej emulacji CD32 oraz problem braku obudowy do bądź co bądź wewnętrznego czytnika MITSUMI.

Które rozwiązanie jest więc lepsze? Odpowiedź zależy od potrzeb użytkownika. Nie-gracze nie mają raczej wyboru, za to są w korzystniejszej sytuacji. Natomiast gracze posiadający Amigę 1200 mogą mieć niepełnowartościową konsolę, albo też oryginalną CD32. Jednak z uwagi na niewielką liczbę gier oraz wysokie ceny kompaktów, warto z inwestowaniem w konsolę jeszcze trochę poczekać.

Marcin Gutkiewicz

PCMCIA External CD-ROM Controller for Amiga™ 600/1200

CD1200 Controller

Orientacyjne ceny (z VAT-em):
Tandem CD1200 – 2.9 mln zł
Mitsumi FX-001D – 4.4 mln zł
Amiga CD32 – ok. 7 mln zł
Kabel łączący CD32 z Amigą + kompakt – cena ok. 2.8 mln

Sprzęt dostarczyli:
Sterownik Tandem CD1200:
Klub Komputerowy „Amiga" s.c., Warszawa, ul. Batorego 10, tel. 25-60-31 w. 102, 103, 104
Napęd CD-ROM Mitsumi FX-001D:
TJM ComputerS, Warszawa, ul. Chłodna 39, tel. 24-56-99

---

dokończenie ze str. 55

historia tego kraju jest bardzo ciekawa, szczególnie gdy przedstawiają ją panowie z KNOWLEDGE ADVENTURE.

IMAX SPEED

Program ten trochę odbiega od pozostałych produktów firmy. IMAX SPEED to baza danych wszystkiego co się porusza, od najwolniejszych do najszybszych zwierząt i maszyn. Wyróżnia go przede wszystkim dołączony blisko 40-minutowy film, oczywiście o szybkości. Z tego powodu program dostępny jest jedynie na CD-ROM.

We wszystkich programach zawarto quizy, dzięki którym możemy sprawdzić swoje wiadomości. W 3D DINOSAUR ADVENTURE trzeba na przykład nazywać dinozaury na podstawie obrazków z części ich ciała. Każdy z programów posiada bardzo przejrzysty sposób konfigurowania, w tym do wyboru niemal wszystkie karty dźwiękowe. Digitalizowany dźwięk może być odtwarzany nawet na wbudowanym głośniczku, a oprawą dźwiękową pogardzić nie można, gdyż lektor nie przestaje mówić – ciągle słyszymy komentarze np. w przypadku dinozaurów poprawną wymowę anglosaskich nazw.

Wersje CD omawianych produktów różnią się ilością i długością zawartych filmów. 3D DINOSAUR ADVENTURE w wersji dyskietkowej zawiera 5 filmów, zaś wersja CD posiada ich ponad 20 i to często blisko 10-minutowych. Ale posiadacze stacji dysków także nie będą zawiedzeni firma znakomicie wywiązuje się z postawionych sobie celów.

Firma poza programami z serii ADVENTURE proponuje także coś dla małych dzieci. KID'S ZOO i TALE OF THE PETER RABBIT to doskonale zrobione programy dla dzieci, ze znakomitą oprawą graficzną i dźwiękową.

Marcin Kamil Górecki

PRODUKTY FIRMY KNOWLEDGE ADVENTURE

3D BODY ADVENTURE – HD lub CD – opcjonalnie okulary 3D (NIEBIESKO-CZERWONE)
3D DINOSAUR ADVENTURE – HD lub CD – opcjonalnie okulary 3D
DINOSAUR ADVENTURE – HD
KNOWLEDGE ADVENTURE – HD
UNDERSEA ADVENTURE – HD lub CD
AMERICAN ADVENTURE – HD lub CD
BUG ADVENTURE – CD
SCIENCE ADVENTURE – HD
SCIENCE ADVENTURE 2 – CD
IMAX SPEED – CD
KID'S ZOO – HD lub CD



VFX1 – prawie Virtual Reality

Przy okazji DOOM-konkursu prosiliście o opis hełmu VFX1. Należy wyjaśnić, że hełm ten nie jest budowany z myślą tylko o DOOM, ma on obsługiwać także inne gry, m.in. symulatory.

System VFX1 opracowała firma FORTE TECHNOLOGIES, ta sama która zbudowała znakomitą kartę muzyczną ULTRASOUND dla koncernu ADVANCED GRAVIS. Jak podaje zachodnia prasa, system jest w fazie testów, oczywiście z DOOM-em na czele. Minimalne wymagania sprzętowe dla VFX1 to najsłabsze 386, oczywiście zalecane jest 486. Sam system można podzielić na pięć głównych części:

– Lekki hełm z wbudowanymi słuchawkami i podnoszonym przodem.

– Podwóje stereoskopowe wyświetlacze które mogą funkcjonować także jako normalny monitor. Posiadają także wbudowane okulary 3D.

– Wbudowany w hełm układ VoS, dzięki któremu ruchy głowy są odbierane i przetwarzane.

– 16-bitowy kontroler odpowiedzialny za komunikację systemu z komputerem.

– Trzymany w ręku joystick o nazwie CyberBat, nie przyklejany do stołu.



Firma myśli także o tym, aby ich produkt nie podzielił losu np Amigi CDTV. Na razie przystosowane do systemu oprogramowanie to: DOOM, MAGIC CARPET, FLIGHT UNLIMITED, CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT i 3D DINOSAUR ADVENTURE. Plotki mówią o trwającej adaptacji gier TERMINATOR RAMPAGE, ULTIMA UNDERWORLD i INDYCAR RACING. Firmy takie jak ORIGIN, LUCASARTS, ACCOLADE, BETHESDA i NEW WORLD COMPUTING wyraziły chęć współpracy i przeprogramowania na potrzeby systemu swoich produktów. Złe nowiny to cena systemu, szacowana powyżej 15 milionów złotych.

Martinez, który podczas ETCS'94 miał to cacko na głowie, nie był specjalnie zachwycony systemem VFX1. Ale ja mu nie wierzę. I wy, fani DOOM, symulacji i role-playing też mu nie wierzcie. Jak to będzie, wsiadasz sobie do X-WINGA... lecąc rozglądasz się na boki, do tyłu... albo przemierzasz okryte mrokiem korytarze w ULTIMIE... SŁYSZYSZ z lewej strony brzęk odsuwanej kraty... OBRACASZ GŁOWĘ i widzisz atakującego gigantycznego pająka... MACHASZ CyberBatem niczym mieczem rozpłatując ohydnego stwora na dwoje...

Czekamy z niecierpliwością. Gdy tylko będzie, będziemy go mieć. I przetestujemy go dla was – czy jest to rewelacja, czy też kolejny niewypał.



Marcin Kamil Górecki



03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4, tel. (0-2) 671-77-77, fax (0-2) 671-76-22

Wszystkiego najlepszego z okazji zbliżających się
Świąt Bożego Narodzenia.
Szczęśliwego i radosnego Nowego Roku.
Spełnienia marzeń i najwspanialszych gier
do ukochanego komputera
Czytelnikom SECRET SERVICE.

Atari XL/XE

ALCHEMIA	50.000
ALFABOOT	**55.000**
AROUND THE PLANET	**55.000**
BARBARIAN	55.000
CRYPTS OF EGYPT	55.000
CYWILIZACJA	55.000
DEATHLAND	**55.000**
DROGA WOJOWNIKA	50.000
FANTASTIC SOCCER	**55.000**
FORTUNA EDYTOR	**45.000**
GLOBAL WAR	55.000
INCYDENT	55.000
INSPEKTOR	50.000
JANOSIK	**50.000**
KLEKS/TRZMIEL	90.000
KSIĄŻĘ	**55.000**
LIVING DAYLIGHTS	**55.000**
MAGIA	45.000
MIDNIGHT	45.000
MOUNTAIN BIKE	**55.000**
NAJEMNIK 2	55.000
ORTOGRAFIA	45.000
PYRAMID	50.000
SEXVERSI	50.000
SIDEWINDER	**55.000**
SPY MASTER	55.000
ŚWIAT ORKIEGO	**55.000**
TAGALON	50.000
TECHNUS	50.000
TERMINATOR	55.000
TOP SECRET	50.000
WŁADCA	50.000
WŁÓCZYKIJ	55.000

Commodore 64

ADDICTA PACK	110.000
COLOSSUS BRIDGE	55.000
DEMON BLUE	55.000
DROID	45.000
ELVIRA ARCADE	90.000
EYE OF HORUS (dysk)	55.000
FLIGHT PACK	110.000
FORTUNA	50.000
F-16 COMBAT PILOT	**75.000**
FRANKENSTEIN	55.000
HOT SHOT	55.000
ICE PALACE	55.000
KACPER	55.000
KOLONY	55.000
KOŚCI + POKER	50.000
KRAKOUT	**55.000**
LAZARUS	55.000
LOOPZ COLLECTION	110.000
MASTER HEAD	50.000
MATEMATYKA	55.000
MEGA COLLECTION	220.000
MONSTRUM	50.000
ORTOPUZZLE	55.000
PACK OF ACES	110.000
ROCK STAR	90.000
RODEO GAMES	60.000
SABOTEUR 2	55.000
SKYHIGH STUNTMAN	55.000
STEEL (kaseta/dysk)	55.000
SUBTERRANEA	**55.000**
TILT	55.000
WINTER SPORTS	90.000
WIZARD'S LAIR	55.000

Amiga

AMERICAN POKER	90.000
BANSHEE (A1200)	**NEW!**
BOO	**90.000**
BRUTAL FOOTBALL	**NEW!**
BUNNY BRICKS	**220.000**
FIRMA 4.0	1.200.000
FIST FIGHTER	**120.000**
FRANKO	**235.000**
GIEŁDA ŚWIATOWA	**195.000**
HEIMDALL 2	**570.000**
HEIMDALL 2 (A1200)	**610.000**
ISHAR	**315.000**
JAGUAR XJ220	**270.000**
JANOSIK	110.000
KAJKO I KOKOSZ	**NEW!**
LAST SOLDIER	**180.000**
LETHAL WEAPON	**340.000**
MAGICZNA KSIĘGA	**235.000**
MANCH. UTD PR. L.	**NEW!**
PINOMANIA	90.000
ROOSTER	135.000
ROOSTER 2	**180.000**
SABRE TEAM	**370.000**
SABRE TEAM (A1200)	**440.000**
SOCCER KID	**395.000**
SOCCER KID (A1200)	**440.000**
STREET HASSLE	**110.000**
TRANSARCTICA	**315.000**
TRAPS'N'TREASURES	**390.000**
UNIVERSE	**570.000**
WILD WEST	**120.000**
WIZKID	**390.000**
WOLFCHILD	**270.000**

IBM PC

1869	**320.000**
ANOTHER WORLD	**330.000**
BRUTAL FOOTBALL	**NEW!**
BUDOKAN	**270.000**
CORRIDOR 7	**630.000**
ETEACHER ANG, NIEM, FRANC	380.000
F-16 COMBAT PILOT	170.000
FIFA SOCCER	**600.000**
FLASHBACK	**330.000**
FLIPPER	**360.000**
G.P. UNLIMITED	**470.000**
HAND OF FATE – PL	**785.000**
HEIMDALL 2	**570.000**
HUMANS 2	**650.000**
IMPERIUM GALACTICA	235.000
ISHAR	**315.000**
JANOSIK	**110.000**
LOW BLOW	**470.000**
MANCH. UTD EUROPE	**205.000**
MANCH. UTD PR. L.	**NEW!**
MATEMATYKA kl. III-IV	**190.000**
ORTOGRAFIA	**NEW!**
PIRATES!	**270.000**
SABRE TEAM	**440.000**
SOCCER KID	**440.000**
SPY MASTER	**225.000**
TASK FORCE	780.000
TFX	**1.350.000**
THEME PARK	**775.000**
TRANSARCTICA	**315.000**
TROLLS	**260.000**
UNCOVER IT	**NEW!**
UNIVERSE	**570.000**

IBM PC CD-ROM

7th GUEST	**900.000**
ADV. OF WILLY BEAMISH	**640.000**
CD-BLITZ	**330.000**
CRITICAL PATH	**1.090.000**
CYBERRACE	**830.000**
DAGGER OF AMON RA	**770.000**
DAY OF TENTACLE	**1.030.000**
GABRIEL KNIGHT	**1.030.000**
GUNSHIP 2000	**630.000**
HEIMDALL 2	**695.000**
INCA 2	**1.350.000**
JUTLAND	**770.000**
LOST IN TIME	**1.090.000**
MANTIS	**640.000**
MAD DOG McCREE	**850.000**
MAD DOG McCREE 2	**995.000**
MYST	**2.630.000**
REBEL ASSAULT	**1.490.000**
SEAWOLF	**720.000**
SHADOWCASTER	**780.000**
SHERLOCK HOLMES	**600.000**
STARLORD	**1.450.000**
SYNDICATE +	**675.000**
TFX	**1.800.000**
WRATH OF THE DEMON	**720.000**

AKCJA PROMOCYJNA



DO 1 MARCA 1995 R.

Przy zakupie gier do 1 marca 1995 roku w sklepie, w sprzedaży wysyłkowej lub w naszym sklepie firmowym w Warszawie przy ul. Abrahama 4 otrzymają Państwo specjalne kupony rabatowe za każde kolejne przekroczone 100.000 złotych 1 punkt. Przy kolejnym zakupie, po okazaniu zebranych punktów rabatowych, otrzymają Państwo zniżkę, której procent zależny jest od liczby posiadanych punktów, gdzie:

5 pkt.	5% zniżki
10 pkt.	10% zniżki
20 pkt.	15% zniżki
50 pkt.	15%-owa roczna karta rabatowa na wszystkie programy kupowane w naszej firmie.

Powyższe dotyczy programów na dyskietkach i płytach PC CD-ROM i CD32.

SPRZEDAŻ DETALICZNA I HURTOWA ♦ OFICJALNY DYSTRYBUTOR KILKUNASTU FIRM POLSKICH I ZAGRANICZNYCH ♦ PEŁNA OFERTA DOSTĘPNYCH W POLSCE PROGRAMÓW W MOŻLIWIE NAJNIŻSZYCH CENACH ♦ SPRZEDAŻ DETALICZNA W LOKALU FIRMY OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU OD 10.00 DO 18.00 ♦ SPRZEDAŻ HURTOWA NA DOGODNYCH WARUNKACH, WYSOKIE RABATY ♦ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZA POBRANIEM POCZTOWYM ♦ BEZPŁATNE KATALOGI PO PRZESŁANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM ♦ PRZY WIĘKSZYCH ZAMÓWIENIACH NIESPODZIANKI OD FIRMY

Wszystkich oburzonych i zdenerwowanych uspokajam, kolejka tipsów jest długa i trzeba trochę poczekać, żeby zobaczyć swoje tipsy w druku. Nawet jednak, gdy już uda się zmniejszyć kolejkę do zera, nie spodziewajcie się, że tips może ukazać się na łamach już w następnym numerze — np. gdy list wyślesz w styczniu (nawet pierwszego) to technicznie niemożliwe jest by tipsy zdążyły wejść do numeru lutowego. Takie życie.

Witia Krugłoj

PS. Niektórym z was zdarza się mylić kompetencje Tips and Tricks oraz Savegamera. Proponuję więc następujące rozgraniczenie: wszelkie POKE (8-bit) to bez wyjątku domena TNT. Możecie też kierować do Tipsów NAJPROSTSZE manipulacje na plikach (16-bit).

TIPS & TRICKS

1943

Spectrum, Bartłomiej Denisiuk

Ustaw grę dla dwóch graczy i w czasie gry posłuż się drugim samolotem jak tarczą. Wszystkie samoloty i pociski będą się o niego rozbijać.

ACES OF THE DEEP

PC, Berger

Jeśli brakuje ci amunicji do działa zapisz stan gry (CTRL-O i SAVE) a następnie go odczytaj. Ilość nabojów wróci do stanu początkowego. Uwaga, może nie działać za każdym razem – spróbuj wówczas wczytać jakiś inny SAVE i później znów ten właściwy.

AGENT-X 2

C-64, Rafał Wielbiński

Hasło do drugiego poziomu: GORMENGHAST.

ALIEN BREED

Amiga, Marek Wysocki & Biker

Cheaty: 378829 – 50 kluczy, 243433 – „N" skipper leveli, 736353 – CR (credit) 50000 + kod levelu CR 100000, 098654 – 10 żyć, 000000 – ?.

ALIEN BREED 2

Amiga, Mayon, KPW

Te kody należy wpisać gdy nasz bohater odnajdzie komputer i uruchomi go: ALIENS ARE BENDERS – nieśmiertelność, KEY TO THE CITY – więcej kluczy, JANUARY SALE NOW ON – wrogowie są szybsi, ST USERS – wrogowie są wolniejsi, KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY – nie ma wrogów, FUCK OFF – niespodzianka, PC EMULATOR – niespodzianka, SALMAN RUSHDIE PLAY ALIEN BREED – jesteś niewidzialny. W trakcie gry wpisz TULEBY – następny poziom.

The Gajos

Kody. Part 1: życia – C059C7, amunicja – C059CB, klucze – C059D3. Part 2: życia – C06167, amunicja – C0616B.

ANOTHER WORLD

Atari ST, Kajtek

Nieco inne kody: 8) KCIJ, 9) JCAH, 10) FIEI, 11) LALD, 12) LEFK.

Jacek Jaśkowski

Gdy załatwisz już gościa, którego trzeba kopnąć w czułe miejsce, zacznij biec. Na następnym ekranie nie zwracaj uwagi na strażników tylko biegnij dalej. W końcu strażnik złapie cię i zabije, ale dopiero na ekranie z basenem. Następne życie zaczniesz od tego miejsca.

APIDYA

Amiga, Sławomir Kosobudzki

Kody do leveli: 2) MISSHONEYBEE, 3) DEPUTYOFLOVE, 4) HASTALAVISTA, 5) SNEAKPREVIEW, 6) SHOWCREDITS.

ARABIAN NIGHTS

Amiga, Trybcio

Level 1: Gdy spadasz w głębokiej studni, przesuń joystick w prawo – znajdziesz dużo diamentów. Odbijając się z pierwszej trampoliny, na górze znajdziesz niewidzialną podłogę. Wyskocz z niej do góry i znajdziesz się w pomieszczeniu z magiczną latarnią. Level 3: Od początku leć schowany w lewym dolnym rogu. Będziesz całkowicie bezpieczny. Level 4: Gdy znajdziesz się w pomieszczeniu z jeżdżącym wężem, skacz po kolcach na sam dół. Stracisz trochę energii, lecz znajdziesz teleporter przenoszący do komnaty z kucharzem (nie będziesz musiał jechać na wężu). Level 5: Szukaj szkatułki z DIVING BOOTS (płetwy). Ułatwia to poruszanie się. Level 6: Unikaj robotników z kilofami.

Mr Gregor

Wpisz na ekranie tytułowym: SIMEON, potem naciśnij TAB i idziesz na następny poziom.

ARKANOID

C-64, Grzegorz Bogucki

Włącz grę dla dwóch graczy i strać wszystkie życia dla pierwszego licznika. Po chwili za każdą uderzoną cegiełkę komputer będzie zwiększać ilość żyć.

ASTERIX

C-64, Dariusz Wiśniewski & Piotr Caryk & Jarosław Kuba

Gdy zbierzesz jedzenie, nie wciskaj FIRE tylko poczekaj – energia wzrośnie do maksimum. Gdy zostaniesz aresztowany i osadzony w więzieniu a masz klucz, to każdorazowe wyjście i wejście powiększa ilość jedzenia.

ATHLETICS

Amiga, Piotr Matusik

Podłącz do portu 2 mysz i zamiast machać joystickiem, poruszaj myszą.

ATOMIA

Atari XL/XE, Ender

Na planszy tytułowej napisz: BC. Podczas gry START+SELECT+OPTION przenosi na następny poziom.

AZTEC

Atari XL/XE, Piotr Świerczewski

FIRE+S – nieśmiertelność, FIRE+D – uzupełnienie granatów.

BACK TO SCHOOL

Spectrum, Rex Nebular

Klawiszologia: K – Pocałunek, J – Praca, C – Łapanie myszy, R – Wypuszczenie myszy. W ławce: O – Lewo, P – prawo. G – strzał z pistoletu wodnego, U – rzucenie petardy, W – pisanie po tablicy, ENTER – koniec pisania.

BAG IT MAN

C-64, Jim di Griz

Gliniarza można załatwić kilofem, lub spuszczając mu worek ze złotem na głowę. Aby wsiąść do wózka należy chwycić się uchwytu (FIRE) i gdy pojazd będzie przejeżdżał pod tobą opuść się do niego (również FIRE).

BANDIT KINGS

Amiga, Bartłomiej Pabich

Idź do MARKET PLACE i kup tyle futer (FUR), żeby zostało ci około dwóch sztuk złota w zapasie. Teraz wystarczy klikać kolejno na BUY FUR i O.K.. Można to powtarzać bez końca.

BARBARIAN

Amiga, K.P.W

Po rozpoczęciu gry wpisz: 04-08-59. Uzyskasz nieśmiertelność.

BATMAN RETURNS

Amiga, Mr Gregor

Wojowników wylatujących w grupach można pokonać bez większych strat w energii w następujący sposób: 1) ustaw się na podium (w bezpiecznym miejscu) twarzą do wojowników. 2) przytrzymaj FIRE zadając nieustannie ciosy wojownikom. 3) Gdy jakiś wojownik przedostanie się za ciebie i będzie atakował cię z tyłu, przeskocz zwinnie na przeciwległe podium lub platformę i powtarzaj dalej poprzednie czynności.

BATMAN THE MOVIE

C-64, Jim di Griz

Gdy przechodzisz grę na jednym życiu, to zabij się dwa razy pod koniec czwartego etapu. 500.000 punktów w HIGH SCORE murowane.

BENEFACTOR

Amiga, Mały & Waldi

Kody: 1) GMB3JM3PQT, 2) GMHL4PINQR, 3) 1VQD23-N1BF, 4) 1RQ3LJKCFD, 5) 6W-WLLKMQQP, 6) 1JQ24NSGQP, 7) 6TB3CDCJD2, 8) QFJ2NJM-HQM, 9) 6LHLN4K4QR, 10) QWJ23K3D4J, 11) 3QQPNH-4NLF, 12) 11Q3V3LDQD, 13) 3GQPVNLKQ3, 14) 1PQHL-WN23T, 15) 1N11HNHH45, 16) NNQ2RRPDQQ, 17) 1NQHW-5KBQ4, 18) MMQ5353M1M, 19) MMQPGPQPGP, 20) 21QMQ-3QMQ3, 21) MMQP4PSRQR, 22) MDCNB2BM1D, 23) MLQPF-4P42N, 24) MNQPMQ5TQ5, 25) 2L12KLGKQR, 26) M5CNF-F2PHH, 27) M51MH2GSNK, 28) MKQ55SMQQ4, 29) MMQPS-P4NQN, 30) MR1MFB2QJF, 31) MXQPJKSRLM, 32) MLCNNM-FQQP, 33) 5BJ3TFGFQC, 34) 3GQNFLL31G, 35) Q6NG-343BDJ, 36) 3MQJKNWPQT, 37) QMDBMNHFQR, 39) 3NQ43-TMK2P, 40) QJLF44NHQQ, 41) QNLFQSLFQS, 42) 1SQBFDS-DHF, 43) 3KQJHLV4MQ, 44) Q2DB4FFDQH, 45) GCF-KQ3FKQ3, 46) 1JQFK4QFK4, 47) 3LQJHMV4MB, 48) 3PQNR-5PMQT, 49) 3HQNTMNKQJ, 50) M1Q4CC4M11, 51) MMMS-3S3424, 52) 52DFKFJLQL, 53) MMMSRSLRQR, 54) 2PQFB-QP21P, 55) MVMSJL34FH, 56) 2DQK4JSMQL, 57) MNMSRTL-RQS, 58) MKQNFLTQ34, 59) MMQSMSQSMS, 60) 2GQJR-LP3QK, 61) 54DFPP2GQQ, 62) 5PLJJ5K33T.

BETRAYAL AT KRONDOR

Wszystkie, M&M Greniowie

Odpowiedzi na zagadki. Hasła trzyliterowe: DIE, FOG, ICE, KEY.

Hasła czteroliterowe: BARD, BARK, BELL, BOOK, BULL, CANE, DICE, DOOR, DRUM, ECHO, EGGS, EYES, FIRE, HAIR, HOLE, LAKE, LIFE, LOGS, MILK, NAME, PATH, PIPE, PLOW, RAIN, RING, ROPE, RUST, SAWS, SHOE, SURF, WALL, WIND. Hasła pięcioliterowe: ARROW, ASHES, BLADE, BLOOD, BROOM, CARDS, CHEST, COALS, COLTS, DEATH, FLAGS, GRAVE, HASTE, HOLES, HONEY, MUSIC, NOISE, NOOSE, OCEAN, ONION, PEACE, RIVER, SHOES, SIEVE, SMOKE, SNAIL, SPURS, STAKE, STARS, STOVE, SWORD, TABLE, THORN, TOWEL, WAGON, WATER, WEARY, WRONG. Hasła sześcioliterowe: ADVICE, BARROW, BOTTLE, BREATH, BRIARS, BRIDGE, BUBBLE, BUTTON, CANDLE, COFFIN, EQUALS, FUTURE, GLOVES, ICICLE, JACKET, MIRROR, MOUSER, ORANGE, PADDLE, PRIEST, SADDLE, SECRET, SHADOW, SNARES, SPIDER, SPONGE, SQUARE, STAIRS, TEMPER, TROLLS, WALNUT. Hasła siedmioliterowe: ALCOHOL, DISPUTE, FARRIER, GALLOWS, HANGMAN, KNOCKER, NOTHING, OUTSIDE, PROMISE, SAWDUST, SILENCE, THISTLE, THOUGHT, VICTORY. Hasła ośmioliterowe: ALPHABET, DARKNESS, DELEKHAN, GAUNTLET, HORSEMAN, MATTRESS, STRANGER, SUNSHINE, TREASURE. Hasło dziesięcioliterowe: GLAMREDHEL. Inne: THE DEAD, DAY NIGHT, EYE TO EYE, TRADE MARES.

Darecky

Jeśli w CHAPTER 6 rozejrzysz się po Krondorze to możesz znaleźć świątynię (wcześniej jej nie ma).

BIG NOSE

Amiga, Grzegorz Ziembiński

Na pierwszym levelu, w pierwszym dołku znajduje się kość, weź ją a znajdziesz się na drugim poziomie. W dalszej części gry jest podobnie i każda kość leżąca w dziwnym miejscu może cię ucieszyć.

BLACK KNIGHT 2

C-64, Maciej Podgórski

Hasło: PICKET.

BLOCK OUT

C-64, Jim di Griz

Przed wybraniem opcji START GAME wyciągnij dyskietkę ze stacji. W trakcie gry włóż ją z powrotem. Wpiszesz się z najlepszym wynikiem.

BODY BLOWS GALACTIC

Amiga, Olgierd Hawryluk

Każdy tajny cios (FIRE) podnosi kwalifikacje przeciwnika, dlatego nie należy go stosować zbyt często.

BONECRUSHER

C-64, Rafał Wielbiński, Wojciech Glegoła

Hasło do drugiego poziomu: GOLEMSTENCH. Trzeci poziom: MORPHICLE.

AQUANOID

PC, Zając

Kody: 10) CERTIFICATE, 20) GYPSUM.

BOUNTY BOB

Atari XL/XE, Modelka

Special code: 62800, potem naciśnij dwa razy START+OPTION i raz START. Od teraz F – latanie, Q – następna plansza, A – powrót na początek.

BUBBA'N'STIX

Amiga, Marcin Szpalerski

Kody: 2) VQ2H16HMK7, 3) PYG3127BJ5, 4) X333W3SR3R, 5) 1KK3C?H1MN.

BURMISTRZ

C-64, SECAM

Program jest napisany w BASIC'u. Linia 296 – żywność, linia 294 – forsa.

CANNON FODDER

Amiga, K. Bu(nik)

Na levelu 8.3 przejdź koło pieciu domków i idź na samą górę. Gdy zobaczysz palmę rzuć w nią granatami i weź gwiazdki. Dostaniesz wysoki stopień.

CAPTAIN GATHER

Atari XL/XE, Lukas

Kody do plansz: DELTA, MIRAX, DAVRO, ROKEA, KWANG, MAGMA, FORCE, APHIO.

CATCH'EM

Amiga, Jędrzej Kosmowski

Kody do leveli: 10) ANTELOPE, 20) BACKSIDE, 30) DOMINION, 35) GRANDSON.

CAULDRON 2

C-64, Kijanka

Po wgraniu napisz POKE 23023,165 i dopiero teraz RUN.

CENTURION

PC, ByteLanÐ

Podczas wyścigu rydwanów zjedź maksymalnie na prawą stronę.

CHAOS ENGINE

Amiga, Rafał „Rork" Stachowicz

Kody: World 3) KTWHZQTNKRZL, World 4) TYFGKH6CYHRN lub TYFGVGQ3FH4Q. Staraj się trzymać wroga na granicy ekranu, to oszczędzi wielu przykrości.

CHROME

Amiga, Rafał Siedlak

Kody: 1) START, 2) TRUTH, 3) JELLY, 4) STORY, 5) CLOUD, 6) MOUSE, 7) HUMAN, 8) FLOOR, 9) PAPER, 10) EARTH, 11) SPACE, 12) GENAM, 13) APPLE, 14) JUICE, 15) CHESS, 16) WORLD, 17) AUDIO, 18) LOGIC, 19) TITLE, 20) VENUS.

COBRA STALLONE

Spectrum, Bartłomiej Denisiuk

W trakcie gry trzymaj wciśniętą spację. W ten sposób spowolnisz grę, będzie ona łatwiejsza.

Radosław No

Nie musisz walczyć – znajdź jakieś odludne miejsce na górze i czekaj. Gdy pojawi się pulsujący sygnał możesz zejść i „pozjadać" hamburgery.

COMMANDER KEEN

PC, Marek Pluta

Przytrzymaj klawisze G+O+D. Możesz teraz przechodzić przez większość ścian i wrogów.

Zając

Naciśnij F8. Gdy ekran zacznie migać wyjdź poza planetę i naciśnij CTRL. Dostaniesz się do jeszcze jednej planszy.

COMMANDO 1 I 2

C-64, Mariusz Kamiński Kenya

W liniach 0860 zamień LDA 05 na NOP. Restart 0850.

CONVICTS

Atari XL/XE, Cyprian Ożyński

Klawisze SELECT i OPTION pozwalają wybrać lub pominąć dowolną planszę podczas gry.

COUNTDOWN

PC, Rafał Szpura

Po otwarciu bomby włącz CAD i pobaw się nim np. analizując pocztówkę. Po wyjściu na rozbrojenie bomby będziesz miał 246 sekund.

CRAZY CARS 3

Amiga, K.P.W

Na starcie wpisz: KOP. Dostaniesz super przyspieszenie.

The Gajos

Kod na pieniądze: 19B37.

CRIME WAVE

PC, Herakiri

Jeśli na wyższych poziomach gnoją cię Ninja, to idź cały czas w kucki (CTRL), a ich gwiazdki będą przelatywać nad tobą.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY

Amiga, Mariusz Samborski

Kody do leveli: 2) G5J73Q8HK, 3) H7T554Y9L, 4) 83J5G62KF. Inne: F7J7G8FD8 – nieśmiertelność, FC9036B47 – jesteś szybszy.

CRYSTALS OF ARBOREA

Amiga, Osiołek Porfirion

W menu postaci wybierz JAVEL, kliknij na ikonie butelki i wciśnij CTRL-V. Maksimum sił i umiejętności.

CULTIVATION

C-64, Emilio Filo

Kody: 1) PLWDHII, 2) OMTFJUY, 3) INAGKYR, 4) UBSHLTW, 5) YVDJMRA, 6) TCFKNED, 7) RXGLBWG, 8) EZHMUTY, 9) WAJNCAL, 10) TTKBXSN, 11) AWLUZPV, 12) SSMCAFX, 13) PONXTGA, 14) FEBZWHW, 15) GRVASJD, 16) HFCTDKR, 17) JGXWELL.

CYBERTRON

C-64, Daniel Sadecki

Znajdź niebieski prostokąt i klucz (znajdują się zawsze w innych miejscach) przejdziesz do następnego etapu.

CYWILIZACJA

Atari, Marcin Staniewicz

Gdy dokonujesz zakupów, np. settlersa, najpierw ustaw produkcję na militię, kup ją, przestaw produkcję na phalanx, dokup resztę. Wyjdzie taniej niż od razu phalanx. Z tych samych powodów settlersa kupuj jako trzeciego. Postępując w ten sposób battle ship można nabyć za 400!

CZASZKI

Atari XL/XE, Micki Shark

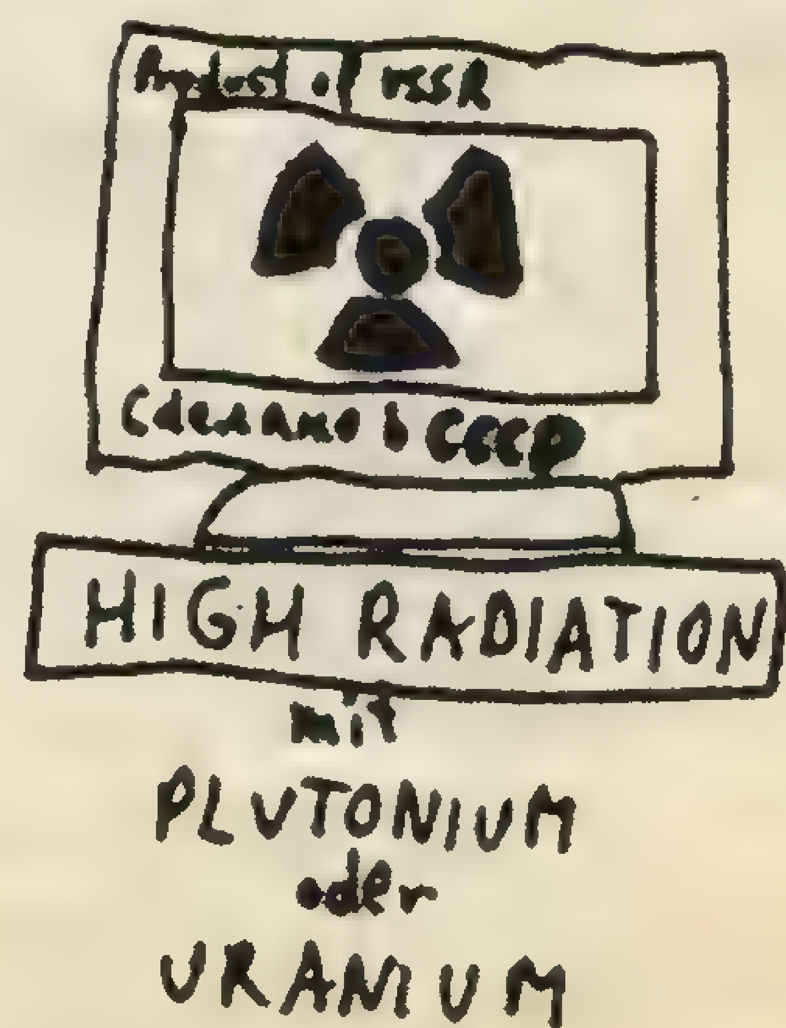
Wpisz dwa razy KONFUCJUSZ – daje 50 żyć.

DARKNESS HOUR

Atari XL/XE, Mr Gregor

W trzecim levelu, na teleporcie obok roślin, spadnij w szczelinę a komputer przeniesie cię na górę zamku.

Nowe monitory:



KONKURENCJA DLA RUBINA?!

RUBIN 714P - wciąż NA TOPIE

©GUCIO'96

DAS BOOT

PC, Bartosz Sowa

Spróbuj załadować torpedę, której nie masz – zwiększy to ilość już posiadanych.

DEFENDER

Amiga, K.P.W

Wpisz: G O A T Y (ze spacjami).

C-64, Paweł Ludwin

Podczas wybuchu wciśnij szybko RESTORE. Potem zacznij normalnie grę – twój pojazd będzie większy niż zwykle.

DEFENDER OF THE CROWN

Amiga, K.P.W

Po podbiciu terytorium naciśnij H+J+K+L – otrzymasz 1024 rycerzy.

DENNIS

Amiga, Mr Gregor

Gdy zobaczysz jaką przepaść śmiało skacz, czasami zdarza się, że są to ukryte przejścia, czasami są w nich dodatkowe życia.

DESERT STRIKE

Amiga, Bodzio

W misji trzeciej w jednej z wydm w głębi lądu kryje się dodatkowe życie, ale uwaga na gostka z bazooką.

Radosław Mikołajczak

Aby przejść do misji SCUD BUSTER z 715000 punktów, należy wpisać kod: TQJMLOX.

Qqłek

Kody: 2) TQOHLOX, 3) OLELAHF, 4) TTTTBHU, 5) IVNPSJU.

DEUTEROS

Atari ST, Robert Kryś

Jeśli chcesz zdobyć bazę wroga bez walki, wyleć ze swojej bazy z jedną jednostką paliwa. Gdy dolecisz do bazy wroga dryfując, uruchom opcję dokowania i po wyłączeniu mechanizmu samoniszczącego zdobywasz bazę bez walki. Na dodatek w bazie znajduje się 200 lub więcej DRON'ów.

DOGFIGHT

PC, Bartosz Słupek

Postąp jak w Knights of the Sky (patrz dalej) z plikiem DOGFIGHT.PLT.

DRAGONS LAIR

PC, Bartłomiej „Niski" Niżnik

Aby obejrzeć całą grę naciśnij jednocześnie: ESC, R, , L, N, 7 i FIRE w joy-u.

DUCK TALES QUEST FOR GOLD

PC, Bartosz Słupek

1) Przed każdą podróżą odwiedź wyspę z wagą (ISLE OF MACARONE) i zostaw tam swoje pieniądze. Później, gdy podczas lotu rozbijesz się nie będziesz musiał płacić, bo nie będziesz miał czym.

DYNA BLASTER

Amiga, Roman Mucha

Kod do ostatniej bazy – UAHFTHEP.

PC, Rafał Szpura

Wpisz HUDSON SOFT. Klawisze od F1 do F8 przenoszą po różnych światach a 1-8 zmieniają plansze.

ELITE

C-64, Maciej Podgórski, P.R.

Klawiszologia. W przestrzeni: – kapsuła ratunkowa (jeśli masz), 4 – widok całej galaktyki, 5 – system, w którym się znajdujesz, 6 – wiadomości o wybranej planecie, 7 – ceny na wybranej planecie, 8 i 9 – informacje o tobie, INST DEL – pauza, CTRL HOME – powrót do gry (z pauzy). F1, F3, F5, F7 – widoczki, E – system antyrakietowy (jeśli masz), T – odbezpieczenie rakiet, U – zabezpieczenie rakiet, M – wystrzelenie rakiet, C – autopilot (jeśli masz), V – wyłączenie autopilota, C= – bomba elektronowa (jeśli masz), SPACE – szybciej, ? – wolniej, J – przyspieszenie czasu, S i X – góra dół, – stery boczne, A – strzał z lasera, CTRL+H – skok międzygalaktyczny. W bazie: 1 – zakupy, 2 – sprzedaż, 3 – kupno wyposażenia, @ – SAVE LOAD, F1 – wylot z bazy, 4..9 – j.w, INST DEL – zaniechanie wykonywanej operacji. Na mapie galaktyki i mapie lokalnej: F – szukanie planety, D – odległość od wybranej planety.



ELITE 2 — FRONTIER

Amiga, Piotr Zgliszczyński

Tips do zdobycia masy pieniędzy. Zacznij na LAVE, pójdź do SHIPYARD i sprzedaj wszystkie posiadane drobiazgi i wyposażenie. Kup PASSENGER CABIN i idź do BULLETIN BOARD. Następnie weź pierwsze ogłoszenie (PATRICIA BRETT) lub weź ogłoszenia turysty lecącego na QUINCE (lub podobnie). Wróć do SHIPYARD – NEW SHIPS i wybierz statek za który dopłacają. Kliknij na BUY – komputer stwierdza, że nie możesz sprzedać statku z pasażerem na pokładzie. Klikaj dalej na BUY – transakcja nie dochodzi do skutku ale pieniądze rosną. Radzę narobić jakieś 5 mln, polecieć na QUINCE i tam kupić dobry statek (IMPERIAL TRADER). Tam można powtórzyć numer. System, do którego leci panienka jest gorszy od QUINCE.

Kompan

Gdy autopilot krzywo podchodzi do lądowania na stacji orbitalnej i grozi ci BOOM!, przyspiesz czas na maximum. Powinien wylądować prawidłowo.

EPIC PINBALL

PC, Hippis

Przed wybiciem piłki naciśnij ESC, następnie B i na koniec N. Extra Ball.

EXPLORER

Amiga, Mr Gregor

Kody: 1) EBOCK, 2) HCNCJ, 3) GDMCI, 4) BELCP, 5) AFKCO, 6) DGJCN, 7) CHICM, 8) NIHCD, 9) MJGCC, 10) EAOBL, 11) HBNBK, 12) GCMBJ, 13) BDLBI, 14) AEKBP, 15) DFJBO, 16) CGIBN, 17) NHHBM, 18) MIGBD, 19) PJFBC, 20) HANAL, 21) GBMAK, 22) BCLAJ, 23) ADKAI, 24) DEJAP, 25) CFIAO, 26) NGHAN, 27) MHGAM, 28) PIFAD, 29) OJEAC, 30) GAMPL, 31) BBLPK, 32) ACKPJ, 33) DPJPI, 34) CEIPP, 35) NFHPO, 36) MGGPN, 37) PHFPM, 38) OIEPD, 39) JJDPC, 40) BALOL, 41) ABKOK, 42) DCJOJ, 43) CDIOI, 44) NEHOP, 45) MFGOO, 46) PGFON, 47) OHEOM, 48) JIDOD, 49) IJCOC, 50) AAKNL, 51) DBJNK, 52) CCINJ, 53) NPHNI, 54) MEGNP, 55) PFFND, 56) OGENN, 57) JHDNM, 58) 2CND, 59) LJBNC, 60) DAJML (OSTATNIA PLANSZA).

F-14 TOMCAT

C-64, Rafał Szpura

Gdy zakończysz misję naciśnij =. Znajdziesz się nad lotniskiem. Gdy naciśniesz RETURN, komputer sam wyląduje.

F-15 STRIKE EAGLE 2

PC, Bartosz Słupek

1) Tips z nr. 11 nie jest najlepszy, bo ALT+T zmienia lot w trening i punkty z misji nie będą zapisane. 2) Postąp wg tipsu z RED BARON z numeru SS'12. 3) Z plikiem HALLFAME zrób podobnie jak w tipsie o KNIGHTS OF THE SKY (patrz niżej), skutek ten sam.

F-29 RETALIATOR

Amiga, Zulus

Na początku nie wpisuj nazwiska tylko naciśnij RETURN, Masz nieograniczoną ilość paliwa i amunicji.

FAIRLIGHT

Spectrum, Artur Grygiel

POKE 61893,0 – nieśmiertelność, POKE 63478,24 – likwiduje zamknięte drzwi.

Atari XL/XE, Rafał Wielbiński

1) Za piedestałem i tronem jest ukryte tajemne przejście. 2) Na parterze, w dużej sali znajduje się przedmiot, bez którego Księga Światła nie ma mocy. 3) Gdy będziesz w pokoju z ciałem w trumnie, zepchnij je w przepaść i zeskocz. 4) Klepsydra obezwładnia zwierzęta, a czasem przydaje się do podnoszenia napojów. 5) W pomieszczeniu z Aszparusem zrób tak: wejdź z napojem lub krzyżem, weź klucz, podaj mu księgę. Aszparus zamieni się w widmo. Walcz z nim a potem uciekaj główną bramą.

FALCON PATROL

C-64, Tomasz Kałek

Po wgraniu gry wpisz: POKE 16764,36: POKE 16705,2; RETURN i teraz RUN – nieśmiertelność.

FAT MAN

Amiga, Marek „Fox" Majchrzyk

Kody: 2) 440133, 3) 625166, 4) 601134, 5) 350160, 6) 737060.

FATUM

Atari XL/XE, Leszek Zając

Kiedy pojawi się napis „Twój statek został zniszczony", wciśnij FIRE, wpisz SIT, wciśnij FIRE – od tej chwili licznik żyć stanie w miejscu.

FELIX

PC, Paweł Marcinkowski

Kody: MAGIC, ORANGE, PARADISE. M – mapa levelu.

FERNANDEZ MUST DIE

Amiga, Sławomir Kosobudzki

Wpisz SPINYNORMAN – nieśmiertelność.

FIRE FORCE

Amiga, Roman Gronalewski

Podczas misji weź bazookę i trzymając FIRE naciśnij ESC. Teraz wybierz opcję ARMORY i wycofaj bazookę ze swego uzbrojenia. Od tej pory nie musisz się martwić o rakiety do niej. Ta metoda działa z każdym rodzajem broni.

FIRST SAMURAI

C-64, Vorgul R.H.

Jeśli chcesz efektownie umrzeć zatrzymaj grę (RUN STOP) i naci-

śnij jednocześnie następujące klawisze: U+H+N+M+K+SPACE.

FLOOD

Atari ST, Tomasz Szatański

Niektóre kody: 5) WORD, 12) UIVINE, 13) JUMP, 15) FOUR, 28) HEAD, 30) SING, 31) JOUX, 39) NAIL (Częściowo takie same jak na Amidze).

FRANKO

Amiga, Sławomir Kosobudzki, Miłek, Kors, P.M. Killer, ONZ, PGR, JFK, Mariusz „Punisher" Pośpiech, Paweł Wilczura, Mc Grajwer

Na ekranie z opcją START wciśnij lewy klawisz myszy (trzymaj dopóki nie wybierzesz zawodnika) i napisz DOMAN – 9 żyć. Kody do leveli: 2) CENT, 3) DRZE. Kody do leveli wpisuje się tak jak kod do 9 żyć. Wg. różnych wersji kod DOMAN daje od 9 do 12 żyć.

FURY OF THE FURRIES

PC, COVAL

W czasie gry można znaleźć wiele bonusów (plansze bonusowe). Jedna z nich znajduje się na samym początku, z lewej strony. Jeśli znajdziesz tabliczkę ze strzałką, należy tam kopać (czerwonym). Łatwym sposobem na pomnożenie żyć, jest: zaczynasz planszę, zbierasz jak najwięcej monet, zabierasz życie (jeśli jest) i zabijasz się. Życia nie tracisz bo przed chwilą jedno zyskałeś a monety zostają (co sto – życie).

GHOST'N'GOBLINS

Amstrad, Marek Lis

Jeśli chcesz nabić trochę punktów to po rozpoczęciu gry nigdzie się nie ruszaj tylko przez cały czas strzelaj.

GHOSTBUSTERS 2

Amiga, Marek Pluta

Nieśmiertelność uzyskasz trzymając na początku: CONTROL + ALT + U + S.

GIANA SISTERS

C-64, Łukasz „Pulpet" Piątkowski

Brylanty znajdują się w zapadniach z niebieską linią. By z nich uciec wejdź na podest, który zaniesie cię do góry. Wtedy od razu skacz do tyłu lub spadniesz do dziury. Pająćzki: zabijesz je strzelając do każdego 12 razy, najlepiej z tyłu. Uważaj na żółte robaki na planszy 12 – są niezniszczalne.

Kijanka

Klawisze: N, I , R, M, A naciśnięte razem przenoszą o planszę.

GODS

PC, Zając

Kody: 2) QNL, 3) ZJF, 4) HYT.

Wszystkie, Trybcio

Level 1, World 1: Aby ominąć dużą część tego świata przełącz dwa razy pierwszą napotkaną dźwignię. Później ujawni się tajne przejście, w którym znajdziesz teleport. Level 2, World 2: Jeśli chcesz zdobyć klucz przygody, musisz zanieść trzy kielichy (CHALICES) do komnaty ze statkiem. Level 2, World 1: Oto jak zdobyć klucz przygody. Po zejściu na dół zdobądź dwie tarcze. Idź w prawo, po drabince. Przedostań się przez kolczaste wałki i wejdź w drzwi. Musisz zrobić to szybko zanim dogoni cię stworek (cały czas miej włączoną tarczę). Znajdziesz się w wysoko położonej komnacie. Poczekaj aż skończy się działanie tarczy i zbierz wszystko (łącznie z kolejną tarczą). Skok w dół i szybko tą samą drogą w prawo. Na spotkanie wyjdą ci dwa stworki. Pierwszego możesz zabić ale drugi będzie ci jeszcze potrzebny. Wejdzie on na górę i zabierze klucz. teraz szybko uaktywnij tarczę i znów przez wałki do drzwi – ale nie wchodź. Stworek zejdzie z kluczem, wtedy ty go trach!! I po sprawie. Level 2, World 1: W komnacie z kluczem świata przełącz dźwignię trzy razy. Spadnie teleport i w tajemnej komnacie zdobędziesz super sok pomarańczowy (SUPER JUMPS). Potem za pomocą teleportera znajdziesz się znów w znanej ci komnacie. Z pomocą soku łatwo dosięgniesz klucza.

GREAT ESCAPE

C-64, Łysy

Aby zwiększyć sobie MORALE podnieś mundur, użyj go i wyrzuć. I tak aż morale dojdzie do 100.

Amstrad, Marek Lis

W pomieszczeniu, w którym zaczynasz grę, spróbuj odsunąć piec. Za nim znajduje się wejście do podziemnego tunelu.

GREEN BERET

Atari

Bartłomiej Pabich

Gdy zadźgasz białego żołnierza, walnij w spację i FORGET ENEMIES.

HAND OF FATE

PC, Coval

Muszkom owocowym nie trzeba dawać jagód. Naciśnij jakąś. Gdy odpowie powtarzaj po niej (najlepiej zapisz, jeszcze się przyda). Po zagraniu na wszystkich, będziesz znał szyfr i usłyszysz ładną melodyjkę. By przyrządzić żółty napój przy maszynie tęczy, wrzuć wszystkie składniki z półki z cylindrem.

HEGER THE HORRIBLE

C-64, Grzegorz Bernaciak

Kody: 2) 0042, 3) 7913, 4) 1984, 5) 4830, 6) 3346, 7) 1974, 8) 2001.

HEROS QUEST

PC, Zając

Hasło pozwalające wejść do czarownicy: HUT OF BROWN NOW SIT DOWN.

HOBBIT

C-64, Łukasz Wachowicz

Powiedz bardowi by zabił smoka. Zrobi to i nawet się ucieszy.

PEFU-PF

Idź do Elronda i daj mu przeczytać mapę – dowiesz się ciekawych rzeczy. W pałacowej piwnicy ty i Thorin ukryjcie się w beczkach, a zostaniecie zrzuceni do wody.

HOLLIDAY LEMMINGS'93

Amiga, Porfirion (osiołek)

Kody: 2) IJJLDNCCCN, 3) NJLDNCADCK, 4) JLDLCINECR, 5) LDLCAJNFCK, 6) DLCIKLLGCS, 7) LCANNLDHCQ, 8) CINNLLHICN, 9) CAJIMDLJCK, 10) MJHMDLCKCW, 11) NJOLHCGLCN, 12) JMDLCINMCK, 13) MDLCCJONCV, 14) DLCKJNMOCO, 15) LCCOLMDPCK, 16) CINNMDLQCS.

HORDE

PC, Coval

1) Łatwym sposobem na zarobek jest sprzedanie wszystkiego podczas zimy ostatniego roku w danej krainie. 2) Nigdy nie stawiaj krów obok siebie bo zjedzą całą trawę i pozostaną kamienie. 3) Na bagnach posadź drzewa, szybko rosną i osuszają teren, lecz nie możesz ich ścinać, bo wszystko będzie jak na początku. 4) Gdy stawiasz łucznika to postaw obok niego rycerza, jeśli coś zje ci łucznika, to rycerz zabije potwora zanim ten zdoła przełknąć. 5) Potrójny kanał wody topi potwory (oprócz największego i krokodyla). 6) Na pustyni spotkasz zielonego potworka. Jeśli chcesz się z nim zaprzyjaźnić, to przynieś mu jedzenie. Musisz znaleźć drzewo ustrojone kwiatami i postawić obok niego owoce. Są to: jagody, jabłko i mięso. Znajdziesz je na pustyni (nie są zaznaczone na mapie).

IMMORTAL

Amiga, Sławomir Kosobudzki

Kody do leveli: 2) BEFE810006F70, 3) CC5EE21000E10, 4) 465FA31001EB0, 5) B57F943000EB0, 6) 1BBEB53010A41, 7) 8DDFB62010AC1, 8) E011F730178C1.

IMPOSSIBLE MISSION

Amiga, Tolo

Kody do leveli (bohater w metalowym uniformie): 1) ADQVUXOB, 2) AHQRRXKK, 3) ALQPTXWK, 4) APQNGXAJ, 5) ATQIIXFP, 6) AXQEZXUP, 7) BBQBFXKJ, 8) BEQWVXMD, 9) BIQTIXGB, 10) BMQPMXVE, 11) BQQLAXSF, 12) BUQKXXJG, 13) BYQHZXLL, 14) CCQIGXPI. W teleporcie SPAM (strzelanka kosmiczna) walczyć dotąd aż odkryją się wszystkie przedmioty, wtedy można wygrać transportery odrzutowe, bardzo pomocne w zakończeniu levelu. W teleporcie INVENT odbiera się wygrane lub znalezione przedmioty. W teleporcie HOLD powtarzając dźwieki za komputerem możesz wygrać albo rzeczy pomocne

w grze albo jeden element końcowej układanki. Zawsze po ułożeniu 9 puzzli należy udać się do windy ewakuacyjnej.

INDIANA JONES 4

PC

Pod koniec gry dr. Ubermann chce na tobie przeprowadzić eksperyment. Możesz się uratować wybierając następujące odpowiedzi: 1, 1, 3, 3, 2, 3, 2, 1, 2, 2, 1, 3, 4, 2, 2, 1.

INTERNATIONAL KARATE

C-64, Paweł Misiowiec

Naciskając klawisze: Z, X, C i SPACE otrzymujesz pokaz walk pięciu wojowników.

ISHAR 2

Amiga, Osiołek Porfirion

Zbierz czteroosobową drużynę, wejdź do gospody, zwerbuj nowego członka, następnie wyjdź zabierz mu pieniądze i go zabij. Można powtarzać wielokrotnie – „Kapitalizm z ludzką twarzą".

Rafał „Rork" Stachowicz

Sposób na pomnażanie przedmiotów: Załóż jednemu ze swoich ludzi linę, weź jedną strzałę (z ekwipunku) i najedź nią na założoną linę (kursor powinien przybrać jej kształt) – już możesz ją pomnażać. Gdy to zrobisz skieruj kursor na śmietnik. Teraz możesz wskazywać nim każdy przedmiot i go pomnażać! Gdy chcesz wyłączyć tę opcję naciśnij dwa razy lewym klawiszem myszy na strzałach w ekwipunku.

JURASSIC PARK

Amiga, Bartosz Namysł

Kody do leveli: 2) 8EB75C3D, 3) EEE7740D

KANE

Amstrad, Andrzej „Butt-head" Opacki

Gdy w trzeciej planszy zabraknie ci naboi idź w prawą stronę do końca.

KICK OFF

Atari XL/XE, Chmiel

Naciśnięcie SELECT w czasie gry powoduje zakończenie meczu i zaakceptowanie wyniku jako końcowego.

KING'S QUEST 5

PC, Rafał Szpura

Po wejściu do łódki popłyń dwa razy w dół a potem cały czas prosto. Nie zje cię potwór a dopłyniesz do wyspy Harpii.

Herakiri

1) Po pierwszej wizycie u Bestii należy wypić zawartość buteleczki z napisem „DRINK ME", w przeciwnym przypadku po dotarciu na Wyspę Korony Alexander zamieni się w zwierzę. 2) Mól książkowy będzie rozmawiał z tobą dopiero po odczarowaniu bestii i pobycie na Wyspie Korony (róża dla słowika, wymiana lampy, lombard). Po gadce z molem list należy pokazać stworkowi na Wyspie Bestii (przedtem go tam nie było), a następnie oddać stworka molowi.

KLĄTWA

Atari XL/XE, PiT

Aby poruszać się Windą Czasu należy pozbyć się wszystkich przedmiotów z wyjątkiem KLEPSYDRY CZASU.

KNIGHT MARE

C-64, Maciej Podgórski

Na początku weź żywność i kamień. Jedzenie i wodę daj staremu człowiekowi (GIVE FOOD, GIVE WATER) i zapytaj się go (ASK OLD MAN). Da ci łopatę, dzięki której możesz się przekopać (DIG GROUND) do innej komnaty.

KNIGHTS OF THE SKY

PC, Bartosz Słupek

Zrób kopię pliku ROSTER.DAT. Zawiera on stan wszystkich pilotów. Gdy się zabijesz to wystarczy skasować aktualny plik a na jego miejsce przegrać własną kopię.

KOLONY

Atari XL/XE, Joanna Żuk

Jeśli chcesz dużo zarobić to handluj generatorami: kupuj po 4000, sprzedawaj powyżej 6000.

LARRY 1

PC, Piotr Rafalski

Możesz się przenosić między różnymi miejscami naciskając ALT+D i wpisując TD (jak na Amidze). Komputer spyta o numer planszy. Oto pełny spis wszystkich: 010) taksówka, 011) pod barem, 012) pod hotelowym balkonem, 013) barowa ubikacja, 014) barowy hall, tam gdzie leży pijany facet, 015) bar, 016) pokój z telewizorem i grubym facetem, 017) pokój z dziewczyną, której pilnuje grubas, 018) niestety nie działa, 019) scena, w której popełniasz samobójstwo, 020) wykres skuteczności prezerwatyw, 021) sklep, 022) ulica pod sklepem, 023) ulica pod dyskoteką, 024) dyskoteka, 025) rozmawiasz z dziewczyną w dyskotece, 026 do 030) nie działa, 031) kasyno, 032) przed kasynem, 033) przed kościołem, 034) w kościele, 035) w kasynie, 036) restauracja w kasynie, 037) kasyno – możesz grać w JACK POT, 038) kasyno – możesz grać w BLACK JACK, 039) nie działa, 040) hotel, przed pokojem dla nowożeńców, 041) hotel, pokój dla nowożeńców, 042) sekretne drzwi na ostatnim piętrze hotelu, 043) hotel, dziewczyna w basenie, 044) pokój z drugiej strony sekretnych drzwi, 045) pokój z łóżkiem (na końcu gry).



LEGEND OF THE LOST

Amiga, Sławomir Kosobudzki

Kody do leveli: STONES, LADDER, ESCAPE, LAVA, FINALE.

LEMMINGS

Amiga, K.P.W

Na ekranie tytułowym wpisz: FQUIGGLY. Lemingi nie będą się topić.

Amstrad, Butt-head

Na ekranie z numerem poziomu naciśnięcie klawiszy SHIFT+Z+X+E przenosi o planszę wyżej bez konieczności podawania hasła. Kody: 6) DHBMKNNGCV, 7) HBEDNLDHCQ, 8) BIOLLLHICL, 9) BEKHODHJCL, 10) MKJODHBKCU, 18) IKJNFHBCDM, 19) MNHBAKLNDY.

LETHAL WEAPON

Amiga, Patryk Sokołowski

Trzymając wciśnięte ALT+Z, przyciśnij: I – wyłącza kolizje, L – dodaje żyć, K – dodaje amunicji, Q – ukończenie levelu, 0-9 – zmiana levelu.

Robert Kaniszewski

Kody: 1) ABSAOL, 2) STTATP, 3) SYCRTP, 4) UYMTYP, 5) ICCILP.

Atari ST, Sierściu

Kilka kodów: USBSYP, SSKMTP, TRAPOE.

LETHAL XCESS

Atari ST, Sierściu

Na ekranie tytułowym napisz: COKE. Teraz 1-5 levele, podczas gry F1-F10.

LODE RUNNER

Atari

Modelka

CTRL+SHIFT+F – dodatkowe życia, CTRL+SHIFT+U – następna plansza, CTRL+SHIFT+A – wyjście z pułapki.

LOST DUCHMAN MINE

Amiga, Gunsip

Na początku gry kup wędkę, manierkę na wodę i sitko. Udaj się nad rzekę, złów ryby, napełnij manierkę – w ten sposób nie płacisz za jedzenie i wodę. Złoto wymienisz na dolary w budynku ASSAY OFFICE.

LOST VIKINGS

PC, Mac Birdie

W niektórych miejscach, np na poziomie o kodzie GR8T zjeżdżając windą pchaj facetem, którym chodzisz na lewą ścianę. Wejdziesz do tajnej skrytki i zdobędziesz kawał mięsa. Po rozwaleniu komputera pokładowego wejdź na poziom, gdzie przed wybuchem znajdowały się dwie bariery elektryczne. Wzlatując w górę, po rozwaleniu ślimaka, znajdziesz dwa lasery. Ścianę przeciwległą do drugiego lasera możesz rozbić głową Eryka. Nagrodą jest kawał mięsa. Na innych poziomach też są tajne skrytki i ściany z żywnością. Ból głowy może się opłacić.

MAD TV

PC, Krzysztof Szymański

Idź do REAL ESTATE AGENT (12 piętro), oddaj do wynajęcia i wynajmuj swoje studio, a będziesz miał kilo forsy.

Roman Gronalewski

Jeśli chcesz narobić konkurencji kłopotów lub wyrzucić kogoś z jego siedziby, to pozamieniaj tabliczki na tablicy informacyjnej.

MAGIC POCKETS

PC, Magic Thompson, Piotr Setnik

Kolejny kod: 5139. Na levelach 26 i 27 (ostatni) nie ma kodu.

MARAUDER

C-64, Grzegorz Bogucki

Aby wyłączyć kolizje, należy nacisnąć klawisze: C=, Q i SPACE.

MASTER HEAD

C-64, Richard

Na ekranie tytułowym wstukaj: ACTION (przenosi do levelu 16) lub PASCAL (level 31).

MEAN ARENAS

Amiga, Guma

Wpisując hasło wystarczy wpisać tylko numer planszy, od której chcesz zacząć grę i wcisnąć ENTER.

MECHANICUS

Amstrad, Marek Lis

Aby przejść na kolejny level musisz wbić bilę do dziupli z napisem EXIT. Drogę do niej zamyka bramka, która znika gdy przekroczysz 100.000 punktów.

MEGALOMANIA

PC, Michał & Marcin

Kody: 1) IVIAZXFIWMB, 2) UNNDJHGAZSJ, 3) MKIAVZLXXSJ, 4) KPIANBSXXSF, 5) QAIADANXSLD, 6) OJXALURUFCX, 7) SGSAVNFBZCB, 8) OXNAVLLXWVV, 9) QBKBTGFOLEN. Po użyciu tych kodów będziesz miał 500-600 ludzi na każdej planszy.

Amiga, Piotr Doszla

Kody dla SCARLET: 2) RHNBOYBAABG (948 ludzi), 3) CCXCCEJTDBI (980 ludzi), 4) BJGACQOXENG (970 ludzi), 5) XQRBYDIMABE (950 ludzi), 6) XJWBAJOUIGC (850 ludzi), 7) WXCBATENDDFA (700 ludzi), 8) FFNAMZUFGQQ (550 ludzi), 9) PHPDNHGPBDJ (410 ludzi).

MICROMAN

Atari XL/XE

Roman Marszałkowski, Cyprian Ożyński

Kody: 1) ALDERAMI, 2) GEMINORU, 3) ARCTURUS, 4)

MENKALIN, 5) SCUTULUM, 6) VULPECUL, 7) BETELGEN, 8) MONOCERO, 9) CASSIOPE, 10) RETICULU, 11) ACHERNAR, 12) SAGITTAR, 13) TELESCOP, 14) SERPENSA, 15) EQUULEUS, 16) HERCULIS, 17) AUSTRINU, 18) TRIANGUL, 19) DENEBOLA, 20) NUNKIERA, 21) MIAPLACI, 22) AQUILAEM, 23) OPIUCHS, 24) KOCHABIA, 25) FOMALHAT, 26) HOROLOGI, 27) MICROSCO, 28) MARKABUS, 29) ALPHERAT, 30) SCULPTOR, 31) HADARICA, 32) ERIDANUS.

MINESWEEPER

PC, Paweł Marcinkowski

Napisz: XYZZY i naciśnij ENTER a potem SHIFT (jeden raz). Przesuwaj strzałkę wzdłuż kilku kwadratów i obserwuj lewy górny róg ekranu. Jeśli w kwadracie, który wskazujesz nie ma miny to zobaczysz maleńką białą kropkę (jeden piksel). Jeśli jest w nim mina zobaczysz kropkę czarną.

MORTAL KOMBAT

PC, Radziu, Grzegorz Bojanowski, Beavis & Butt-head

Jeśli przegrywasz walkę w trakcie turnieju, wciśnij F2. Włączy się gra dla dwóch graczy. Wykończ przeciwnika i poczekaj aż minie czas (lub wciśnij ESC). Możesz kontynuować zawody nie tracąc kredytu.

Amiga, Arkadiusz Jurcan

Na ekranie z napisem GAME OPTIONS napisz: CHEAT SHEET UNLIMITED LIFE i zatwierdź to klawiszem U. Pojawi się ukryte CHEAT MENU, w którym możesz zrobić dosłownie wszystko.

Mr Gregor

Wpisz wszystkie litery od A do U. Całą kombinację powtórz trzy razy a wtedy czeka na ciebie CHEAT MENU.

MOVIE BUSSINESS

C-64, Mariusz Kamiński Kenya

Po uruchomieniu reset. Program jest w BASIC'u. Restartuj jednak przez SYS 49408 – w nagrodę extra muzyczka.

MÓZGPROCESOR

Atari XL/XE, Chmiel

Aby otworzyć elektrownię, wpisz cyfry z notesu. Windę odbezpieczysz wpisując cyfry z kartki.

NATO COMMANDER

Atari XL/XE, Roman Gronalewski

Ustaw kursor nad jednostką Układu Warszawskiego i naciśnij literę O i klawisz START. Jednostka zostanie unieruchomiona do czasu bezpośredniego kontaktu z twoimi siłami.

NAVY SEAL

C-64, PunisheR

W trzeciej misji (Operation Moby Dick) aby dopłynąć do platformy wiertniczej musisz płynąć cały czas kursem 000 stopni. Pierwszy wskaźnik z prawej to odległość od celu.

NEURONICS

C-64, Marcin „CONAN" Król

Kolejne kody: 52) SGZPVV, 53) ORHMIY, 54) OGOUTW, 55) ALAFAJ, 56) PLQOJF, 57) LWTAYS, 58) GLNMZF, 59) YODAOC, 60) XRPXYB, 61) KCSGKQ, 62) QXDYMM, 63) EIADJJ, 64) GTJFGS, 65) UJEQRP, 66) UYMHGZ, 67) XJXVDJ, 68) CKHNQJ, 69) DGKYXQ, 70) WTTNRL, 71) FBRRRN, 72) IHGUSG, 73) BDYJPB, 74) FTUVLW, 75) NZWCGP, 76) LAYZUL, 77) WWRUZW, 78) CHHDUF, 79) CVBKPY, 80) JOVDBM, 81) VFPWZA, 82) VQQWQW, 83) RGULOI, 84) JLLEAH, 85) HEEIBJ, 86) JHYVUQ, 87) ONNWFJ, 88) ZGLUCJ, 89) MJYENJ, 90) HVZBFP, 91) XGJEOP, 92) MBYRIE, 93) RJWZMG, 94) PXSRSX, 95) ECDCTR, 96) NBAHTD, 97) IGEHQY, 98) PTLGPG, 99) GKJBHH, 100) HKARSZ, 101) JZGIRY, 102) IPPRHB, 103) MNZBEL.

OCEAN RANGER

C-64, SECAM

Pełna gałkologia: 1 – działko przeciwlotnicze, 2 – pociski woda-powietrze, 3 – pociski woda-woda, 4 – bomby głębinowe, 5 – chaff, 6 – system ECM, 8 – silniki stop, 0 – naprawa uszkodzeń, + – wykaz uszkodzeń, – – widoczek, „funt" – mała mapa, CLR HOME – duża mapa, F – rezerwa paliwa, S – pauza, A – przyspieszenie gry, CRS góra dół – zmiana okna pierwszego, CRS lewo prawo – zmiana okna drugiego, F1-F8 – widoki, SPACE – strzał lub zmiana celu, RETURN – powrót na mostek.

OPERATION WOLF

PC, Commanche i Skyhawk

Na początku 2 levelu zestrzel kokos z palmy – otrzymasz 5000 punktów. Strzelaj w małe pojemniki z literą P – podwyższają energię. B – rzut granatem.

Spectrum, Bartłomiej Denisiuk

Na początku gry, gdy ukaże się napis COMMUNICATION SETUP wciśnij wszystkie klawisze, tak aby po bokach ukazały się dziwne paski. Teraz w czasie gry klawiszem T przenosisz się do następnej planszy.

PARA ACADEMY

Amiga, Asik

Przy każdej konkurencji wymagającej szybkich ruchów w lewo i w prawo wystarczy przycisnąć i trzymać kombinację: X+C+V+SPACE – sukces gwarantowany.

PHOBOS 99

PC, Kowaluś

Kody: 1) 11568, 2) 53052, 3) 20129, 4) 23646, 5) 43582, 6) 25934, 7) 18089, 8) 28611, 9) 31283, 10) 14100, 11) 33739, 12) 13528, 13) 52042, 14) 12986, 15) 24664, 16) 55864, 17) 28395, 18) 48733, 19) 26396, 20) 44883, 21) 52208.

PINOMANIA

Amiga, Gal Anonim and Father

Kody: 9) BARON, 10) SPECTRUM48K, 11) GARLIC, 12) CARD, 13) ASCETIC, 14) SHERRY, 15) THUNDERBIRD, 16) HATE, 17) HAWK, 18) ABUSE, 19) MASSACRE, 20) ELEVITY, 21) DIE HARD, 22) BRIBE, 23) PAPERBACK, 24) PARAMOUR, 25) POTATO, 26) RETROGRADE, 27) DO NOT CHEAT, 28) INTOXICANT, 29) SURD, 30) TRUMPET, 31) DEMORALIZATION, 32) GET LOST, 33) REPPER.

PIRATES

C-64, Jim di Griz

Gdy zostaniesz chorążym we wszystkich mocarstwach, będziesz mógł bić wszystkich dla wszystkich.

POOL OF RADIANCE

Amiga, Porfirion (osiołek)

Podczas walki poczekaj na ruch przeciwnika i wciśnij ALT-X. Wygrałeś.

POPULOUS 2

Amiga, Tomasz Homeński

Tworząc własną osobowość użyj hasła: ADKITDJCVQWIRWRL. Aby przyspieszyć zmagania z bogami, po wybraniu CONQUEST, jako miejsce walki wpisz: LONEAB.

POWER SISTERS

C-64, Wojciech Glegoła

Kombinacja klawiszy: W + A + ? + SHIFT przenosi do następnej planszy.

PREHISTORIK

PC, Grzegorz Stasiak

Na początku pierwszego levelu, gdy nad bohaterem znajduje się aureolka, naciśnij cyfry od 1 do 4. Nieśmiertelność.

Kubik

1) Do każdej jaskini, z której wychodzi się inną drogą niż wchodzi, można wejść jeszcze raz przez wyjście. Będzie to zupełnie inna jaskinia. 2) Po dojściu do trzech baseników z wodą (level 1) można wejść do pierwszego. Aby z niego wyjść należy iść w lewo.

PREHISTORIK 2

PC, Kubik

Każdemu z wrogów można skakać po głowie. Powoduje to zwiększenie liczby punktów za zniszczenie go. Dodatkowo działają oni jak odskocznia (skakanie po głowach nie powoduje utraty energii).

Amiga, Andrzej Łukaszewski

Kody do leveli: 1) 5FBA, 2) F2D1, 3) 85E9, 4) 1901, 5) 1358, 6) A673, 7) 398B, 8) CCA2.

PC, Maciek i Oskar
Kody: 1) 6168, 2) C1F3, 3) 227B, 4) 8302, 6) 3FD2, 7) A059, 8) 00E1.

PRINCE OF PERSIA

Nintendo, Jura$
Kody: 2) 28700232, 3) 29795444, 4) 98582320, 5) 85554748, 6) 74363021, 7) 97589344, 8) 43001738, 9) 51139315, 10) 97881345, 11) 76410032, 12) 56390032, 13) 20007003, 14) 11098114.

Amiga, McPiter
Przyciśnij jednocześnie oba klawisze Amiga + lewy SHIFT + Q. Potem klawisz W. Przejdziesz do zakończenia gry.

Amiga, Zgliszczu
Naciśnij obie AMIGI + SHIFT + Q – uaktywnienie specjalnych możliwości: R – zmartwychwstanie i energia, SHIFT+W – bezpieczne spadanie w czasie muzyczki, W – sekwencja końcowa, SHIFT+I – odwraca ekran do góry nogami, – przełącza efekty dźwiękowe, M – odgrywa aktualny efekt, ALT+S – znika wszystko z wyjątkiem bohatera. Po dwukrotnym naciśnięciu obraz przestaje migotać. ALT+D – Pokazuje sekwencję końcową po skończeniu czasu. Kursory – oglądanie labiryntu, Od 1 do 9 – przeskok leveli o naciśniętą cyfrę, CTRL+Q – reset, CTRL+A – powrót do początku levelu, CTRL+R – powrót do planszy tytułowej, plus i minus – upływ czasu.

PC, Zając
1) Z ostatniego poziomu jaskini odlatujesz dywanem, ale musisz przedtem otworzyć kratę u góry. 2) Na ostatnim poziomie ruin musisz wskoczyć na posąg, który ożyje i przeskoczysz na nim przepaść. 3) W ruinach znajdziesz miecz swego ojca, jest on znacznie skuteczniejszy.

Macintosh, eMJot
W szóstym levelu (pod koniec planszy) gdy masz przeskoczyć wielką przepaść, gdzie po drugiej stronie stoi twoje lustrzane odbicie, nie skacz, ale normalnie spadnij. Od tej pory jesteś na 9-tym levelu.

PC, Paweł Matuszak
Droga na drugi level. Wejdź do komnaty ze strażnikiem i sprowokuj go, by poszedł za tobą. Wejdź do góry, przejdź do następnej komnaty i skorzystaj z tajnego przejścia. Idź teraz do pierwszej komnaty i zejdź na dół. Prędko biegnij, tak by strażnik cię nie złapał.

Beavis & Butt-head
Aby przejść szybko drugi poziom w jaskini, zrób tak: Na początku biegnij w prawo i skocz na drugą stronę przepaści. Zejdź na dół. Skocz z powrotem na drugą stronę, a znajdziesz się na platformie z napojem. Po jego wypiciu skocz w przepaść. Znajdziesz się koło wyjścia. Reszta to już formalność...

Amstrad, Butt-head
W pierwszej planszy wyjdź z celi w dół, potem w prawo, przeskocz strażnika, zawieś się na półce – otworzą się drzwi i będziesz w drugiej planszy. Podczas wgrywania, gdy magnetofon się zatrzyma wpisz: GREG – zatrzymuje upływ czasu.

PUSHOVER

Amiga, Krzysztof Nierychlewski
Kod do setnej planszy: 44543.

RAIDER

Amiga, Sławomir Kosobudzki
Kody do leveli: SHOT, DYKE, HIGH, LINK, PEAR, KILN, BAND.

RAILROAD TYCOON

Amiga, PC, Dawid Pietraszewski
Tips podany w SS'4 działa na Amigę i PC.

REBEL ASSAULT

PC, Norbi
Kody do poziomów: 4) FALCON, 7) ANOAT, 11) YUZZEM, 15) BRIGIA, Zakończenie) GREEDO.

REDREEI

C-64, Mag
Nie opłaca się budować dużych statków pasażerskich, gdyż gra może się skończyć przed ich zwodowaniem.

RICK DANGEROUS 2

Amiga, Piotr Rudzki
W HIGH SCORE wpisz się jako POOKY. Przy wyborze levelu startowego, możesz wybrać krótką (8-bit) lub długą (16-bit) wersję gry.

ROAD RASH

Amiga, Wojtek „Sadus" Pawlik
Jako kod wpisz: 21132011H7VUKBE27QAG – jesteś na drugim levelu, motor DIABLO.

ROBIN OF THE WOOD

C-64, Pefu-Pf
Gdy uwolnisz księdza to dostaniesz dwa worki złota. Gdy spotkasz dziadka w białych szatach idź za nim. Zaprowadzi cię do chatki, w której dostaniesz energię. Po dojściu do dziwnego posągu możesz, za złoto, dostać miecz a później łuk i strzały.

ROCKMAN

Spectrum, Bajtek „Sproket" Wojtkowiak
Kody: E) ONYX, M) SAGE, Q) CLAW, I) GURU.

ROME AD 92

PC, Hazi
Na drugim levelu nie marnuj pieniędzy na opłatę strażników Cezara. Kup gladiatora i ustaw się blisko muru na prawo od bramy. Posuwaj się wzdłuż muru, aż wejdziesz do wieży strażników. Idący za tobą gladiator zostanie schwytany a ty szybko do pałacu.

PC, R.N.Acid
1) Nie okradaj nigdy na początku więcej niż trzech ludzi. To się może zemścić. 2) Ostrożnie używaj oszukanej kostki. 3) Pamiętaj, że oddziały szybko się męczą. 4) Prowadź ożywioną działalność polityczną i kulturalną, nie zapomnij o sponsorowaniu sztuki. 5) Staraj się zdobyć jak największy elektorat. 6) Nie próbuj sypiać z Kleopatrą.

ROOSTER

Amiga, Mr Gregor
Podczas gry wciśnij prawy klawisz myszy i trzymając go rozwal jakąś maszynę lub stwora a zostaniesz przeniesiony na wyższy poziom.

RUCU

Atari XL/XE, Roman Gronalewski
Przełącz joystick do drugiego portu i wciśnij FIRE – przeniesie cię do następnej planszy.

SCENARIO

C-64, Secam
Zainwestuj po 800.000 w każdy surowiec kraju. Operację powtórz dwa razy. Strażników fabryki zabijasz strzałem w głowę.

SKOOL DAZE

Spectrum, Bartłomiej Denisiuk
Gdy chcesz zabrać obrazek ale wisi on za wysoko, poczekaj na nauczyciela. Gdy znajdzie się on pod obrazkiem strzel w niego dwa razy. Drugi pocisk odbije się od głowy nauczyciela i trafi w obrazek.

SDI

Amiga, K.P.W
Do tabeli wyników wpisz się jako ALERIC – klawisze funkcyjne zmieniają level.

SEAL TEAM

PC, Sebastian Chojnacki
Jedną z trudniejszych misji jest porwanie (SNATCH). Gdy na celowniku będziesz miał Wietnamczyka, rzuć granat (lub dwa) z gazem łzawiącym M-7. Potem wydaj rozkaz SEARCH.

SECOND SAMURAI

Amiga, K.P.W
Naciśnij HELP – ukryte menu.

SECRET OF MONKEY ISLAND

Amiga, Piotr Matusik, Zając
Zapamiętaj te daty: 1613 – Jamajka, 1692 – Monstreat, 1665 – Nebraska, 1712 – St. Kitss, 1710 – Antika, 1725 – Barbados.

Wszystkie, Dawid Pietraszewski
Gdy wracając do wioski spotkasz kanibali, to żeby ujść z życiem udziel następujących odpowiedzi: 1, 1, 4, 1, 1, 4, 1, 2, 4.

SECRET OF MONKEY ISLAND 2

PC, Zaleś
Naciśnij ALT+W lub ALT+M.

SENSIBLE SOCCER

PC, ByteLanD
Gdy tworzysz własny zespół, podstaw się za kogoś dobrego, np. Holandię. Zupełnie inna gra niż przy Wyspach Owczych.

SHADOW OF THE BEAST 3

Amiga, Mayon
Na ekranie tytułowym wpisz: DADDY DRAW THIS FOR ME i wciśnij RETURN. W czasie gry klawisze: strzałka w lewo – nieśmiertelność, strzałka w prawo – normalny stan gry.

SINK OR SWIM

Amiga, Kemoc Tregarth
Kody: 2) BISHOPSMOVE, 3) PATSY4KERMIT, 4) HOWNOWPOWWOW, 5) PINGWORLD, 6) TROUGHTON, 7) REDPLANET, 8) MEGALITHIC, 9) MYBREAKFAST, 10) TINNYBOPPERS, 11) LOCKSALORDY, 12) HALLOWEENVII, 13) NEWMODELARMY, 14) TIMEPIECE, 15) LARRYNIVEN, 16) KILLERWHALE, 17) BLUEHORIZON, 18) ARNIESMUM, 19) LOGOPOLIS, 20) DOCTORWHO, 21) MRJONESPUPPY, 22) HYPERSPACE, 23) ROBERTSMITH, 24) WHOWHYWHEN, 25) SOCKATTACK, 26) WELLINEVER, 27) MRPOTTATOMAN, 28) JOSIEWHALES, 29) SOBRIETYCITY, 30) WHERESMEBEEB, 31) HORSEFACE, 32) EINASDINER, 33) CHICKENFEED, 34) CARROTCAKE, 35) STRENGTH, 36) NEEDLEMATCH, 37) YUMCHOCDROPS, 38) RADION90210, 39) MISTLETOE, 40) INDIANAJONES, 41) AUTIEJILLY, 42) BEVERLYHILLS, 43) JIMBOBSFEET, 44) JAKOVONLUNA7, 45) CHUCKYCHEEKS, 46) LINFORDSHOUR, 47) WONDERSTUFF, 48) WITCHINGSHOUR, 49) ANEWMACHINE, 50) GENERALALERT, 51) UNBEARABLE, 52) HAVEYOGOTIT, 53) KILLERFISH, 54) THEHOLYGRAIL, 55) BADBADKARMA, 56) RUTHERFORD, 57) WIZZBANGPLOP, 58) SKYSTHELIMIT, 59) FIELDSOFDOOM, 60) WELL DONE!!!

SOCCER KID

Amiga, Jacek Jaśkowski
Gdy znajdziesz się w Wenecji zrób tak: Stań na gałązce, która wystaje z drzewka. Odbijaj piłkę tak by uderzać w koronę drzewa. Po chwili pojawi się serduszko dodające ci energii. Odbijaj dalej a pojawi się drugie serduszko lub dodatkowe życie. Teraz możesz już iść dalej. Nie na wszystkich drzewach działa.

SPACE QUEST 1

Wszystkie, Luke
Czasem warto kilka razy pogrzebać w śmieciach za barem. Można tam znaleźć dodatkową gotówkę w resztkach z naiwniaków grających w jednorękiego bandytę.

SPACE QUEST 5

PC, Luke
Aby zniszczyć WD40, trzeba pokazać się w przejściu za wodospadem, a gdy strzeli, natychmiast iść na górę i zepchnąć kamień.

SPEAR OF DESTINY (demo)

PC, Kobra
Z kartoteki, w której znajduje się gra, należy usunąć plik VSWAP.SDM, a z gry WOLF

3D przekopiować plik VSWAP.V16 i zmienić jego rozszerzenie na SDM. Po uruchomieniu Spear of Destiny zaczną się dziać ciekawe rzeczy! Będziesz mógł strzelać z noża, strażnicy będą chodzili do tyłu, a zastrzeleni zmienią się w psy.

SPEED BALL 2

C-64, Łukasz Kluczyński

Klawisze: V+B+SPACE przenoszą do menu.

SPINDIZZY

Amstrad, Andrzej „Butt-head" Opacki

Przed wgraniem gry wpisz: POKE &BF00,&48; POKE &BF01,&41; POKE &BF02,&57; POKE &BF03,&4B; POKE &BF04,&57; POKE &BF05,&49; POKE &BF06,&4E; POKE &BF07,&44; POKE &BF08,&5E; POKE &BF09,&A8; POKE &BF0A,&C9 co spowoduje że zegar zacznie wariować.

SPRONG

Atari XL/XE, Czarek Brzuzy

Przed rozpoczęciem gry wciśnij klawisz odpowiadający numerowi planszy, od której chcesz zacząć.

SPY HUNTER

Atari XL/XE, Łasia

1) Po wjechaniu do ciężarówki naciśnięcie FIRE w drugim joysticku powoduje zostawianie plam benzyny. 2) Jeśli nie chcesz mieć zerwannego mostu, na rozjeździe zjedź na lewą stronę. 3) Jeśli wjechałeś do ciężarówki, to po wyjeździe z niej możesz skręcić w prawo na pobocze. W ten sposób będziesz nietykalny. 4) Za przejazd przez domek, w którym zmieniasz samochód na motorówkę dostajesz sporo punktów.

SPY WHO LOVED ME

C-64, Anonim

Na drugim levelu, po zakupieniu nowej broni, zamiast jechać główną ulicą skręć w lewo. Wpadniesz do wody i LEVEL 2 COMPLETE.

STARQUAKE

Spectrum, Atari XL\XE, C-64, BYK

Kody do stacji teleportacyjnych. Spectrum: 1) RAMIX, 2) VEROX, 3) TULSA, 4) ASOIC, 5) DELTA, 6) QUAKE, 7) ALGOL, 8) EXIAL, 9) KYZIA, 10) ULTRA, 11) IRAGE, 12) OKTUP, 13) SONIQ, 14) AMIGA, 15) AMAHA. Atari XL\XE: 1) DELTA, 2) TRAID, 3) PENTA, 4) KERNX, 5) ATARI, 6) WHOLE, 7) SALCO, 8) MINIM, 9) ARGON, 10) COSEC, 11) CRASH, 12) SECON, 13) ARTIC, 14) Z.A.P, 15) QUARK. C-64: 1) SIGMA, 2) ASTRA, 3) HYLIS, 4) KAPPA, 5) FFMUR, 6) CHASM, 7) MALIS, 8) METRE, 9) XENON, 10) COSIN, 11) PLASM, 12) OPTIC, 13) POLAR, 14) Z.A.P, 15) MESON.

STREET HASSLE

Spectrum, Bartłomiej Denisiuk

W trakcie walki z trudnym przeciwnikiem stań maksymalnie blisko prawej strony ekranu. Będziesz odporny na ciosy przeciwników.

STREET ROD

C-64, Marcin Gubała

Stań do wyścigu z oponami startymi do 99% Na swoim koncie musisz mieć mniej niż 10 dolarów, żadnej zapasowej części i tylko jedno auto. Podczas wyścigu, gdy pójdą ci opony – masz około jednego miliona dolarów.

SUPER HANG ON

Amiga, K.P.W

Do tabeli najlepszych wyników wpisz: 750J.

SUPER MARIO BROS

C-64, Łukasz Kluczyński

Kombinacja klawiszy: I+J+M+N przenosi na następny poziom.

SUPER TETRIS

Amiga, Marcin Kundich

Kody do poziomów (gdy są dwa, trzeba zagrać metodą chybił-trafił). PAGE 1: CHUSKA, BALANCE IS BETTER. P.2) KARANDASH, P.3) WATER CIRCUS, P.4) FRANCE, JUGGLING, P.5) HOPSCOTCH, P.8) RATS, P.10) ANIMAL ACTS, P.11) CHARLES HUGHES, P.12) CHEKHOV, P.13) CANADA, P.14) PANTOMIME, TOLSTOY, P.15) PIED PIPER, HORSES, P.16) REDHEAD, P.19) SLACK WIRE WALKER, P.20) FUNAMBULIST, MUSIC, P.21) SKOMOROKHI, ANATOLY, P.22) ELEVEN, VITALY LAZARENKO, P.23) DUROFF STREET, FUTURISM.

SUPREMACY

C-64, Mariusz KENYA Kamiński

Planety: wulkaniczne – wróg umieszcza tam MINING, zielona – możesz tam zdobyć statki wojenne, śnieżna (nie mylić z lodową) – wspaniała do produkcji żywności. Jeżeli wróg ma zdolności telepatyczne to atak musi być niespodziewany. Ustal kurs jak najdłuższy i niespodziewanie wyhamuj nad wybraną planetą. W większości przypadków wróg nie zdąży wycofać statki i przysłać posiłki.

SWIV

Amstrad, Marek Lis

Aby otrzymać bonus musisz rozwalić coś naprawdę dużego.

SYNDICATE

PC, Marcin Świątkiewicz

Możesz zdobyć wóz policyjny – wystarczy jeden strzał z lekkiej broni i następnie trzeba wystrzelać wychodzących policjantów. Wozem policyjnym można jeździć po mieście niemal niepostrzeżenie. Jeśli jednak zaczniesz strzelać z samochodu,

możesz uważać się za namierzonego przez policję i agentów w mieście.

TARKUS 2

Atari XL/XE, THE BLACK |Z|

Kody do leveli: A) HELLO, B) HULL, C) SCREEN, D) ATARI, E) SHOES, F) SOCKS, G) CREDIT, H) BLOCK, I) WATER, J) EARTH, K) CRIME, L) DUSTER, M) TOWEL, N) BRAIN, O) NICE, P) PURPLE, Q) RECORD, R) DOLAN, S) GREEN, T) STRIPE, U) GRATE, V) BITTER, W) DIGIT, X) SALAD.

TERMINATOR 2

PC, Rafał „RuFFus" Zawadzki

Pierwszy etap można przejść następująco: zanim skończy się wgrywać wciśnij SPACE BAR i trzymaj cały czas. Wynikiem tego będzie wystrzelenie T1000 z ekranu i przejście do następnego levelu.

TERMINATOR RAMPAGE

PC, Julian Kornaszewski

Współrzędne punktów na mapie, w których znajdują się karty identyfikacyjne dla danych leveli (nr levelu, X Y): 4) 52 22, 5) 19 23, 6) 8 76, 7) 15 67, 8) 79 41, 9) 62 7, 10) 44 53, 11) 62 88) 12) 45 45, 13) 77 69, 14) 22 41, 15) 16 6, 16) 97 92, 17) 1 59, 18) 56 37, 19) 35 34, 20) 84 3, 21) 44 23, 22) 45 47, 23) 64 55 i 52 88.

TEST DRIVE 3

PC, Krzysztof Szymański

Każdemu pierwszemu samochodowi na każdej trasie można przelecieć przez szybę.

THEATRE EUROPE

C-64, Anonim

Działają tipsy z Atari.

TITANIC BLINKY

Amiga, Łukasz Skotnicki

Wpisz w trakcie gry: PARTYMIX, a otrzymasz nieśmiertelność.

THINKER

Atari XL/XE, Misiek (P.W)

Kody do układanki: 1) 81921638432768, 2) CCM 8.0, 3) SPIDER 2.0, 4) NITRIC 1.0, 5) TRACER 2.0, 6) SYSTEMIK 2.0, 7) 1991 TANKS, 8) PHOENIX, 9) HYDRUS, 10) S.C"KOBER", 11) PAZIU, 12) LESZU, 13) PEPE, 14) TOMKO, 15) OPACUSY.

TIGER MISSION

C-64, Sebastian Jany

Podczas wyświetlania ekranu początkowego jednoczesne naciśnięcie klawiszy CTRL, C=, Z, Q, L, I, K ułatwi grę.

TITUS THE FOX

Amstrad, Butt-head

Kody: 1) CE7E, 2) 0100, 3) B682.

PC, Piotr Kordaszewski

Żeby zabić faceta z dwuręczną kataną (na levelu 5), należy: 1) Wziąć jedną ze skrzynek, 2) Wskoczyć na ruchomą kładkę, 3) Poczekać aż łysy znajdzie się pod tobą i dać FIRE i DÓŁ, 4) Powtórzyć punkty 1-3 aż do skutku. Tajne przejścia: Level 1 – drzwi koło garażu (widać dwa pojemniki z benzyną (GAS)). W drzwiach DÓŁ i po płytkach na sam koniec. Level 3 – jeśli nie wziąłeś dywanu, to przy murze z pijakiem stań na niebieskiej kładce i naciśnij DÓŁ. Po długiej wędrówce wyjdziesz z drugiej strony muru. Level 4 – Po drugim przejściu przez kanał idź do oporu w lewo. Zbieraj energię nawet gdy masz jej 100% – dodatkowy bonus.

TOLTEKA

C-64, Sebastian Jany

Naciśnij CTRL+C. Ta kombinacja przenosi o jeden level.

TOP SECRET

Atari XL/XE, Cyprian Ożyński

Gdy dostaniesz się na listę najlepszych podpisz się imieniem autora: JORDAN. Odtąd jesteś nieśmiertelny.

TOTAL RECALL

Amstrad, Marek Lis

Po załadowaniu gry gdy ramka zmieni kolor wpisz: GREG. Energia nie będzie malała. Do tabeli rekordów wpisz się jako: THE END IS NIGH. ENTER przenosi po levelach.

TRANSARCTICA

Amiga, Michał „Joy" Nadworski

Garść rad: 1) Żeby drążyć tunele w górach trzeba mieć świder (DRILL). 2) Żeby zbudować most trzeba mieć szyny i niewolników (RAILS, SLAVES). 3) Aby wcześniej zauważać pociągi VICKING UNION, nomadów, mamuty i wilki musisz mieć obserwatorium (OBSERVATION BOX). 4) Aby zabić potwora w jeziorze musisz mieć harpun (HARPOON). 5) Gdy kupisz antyki (ANTICS) od nomadów nie sprzedawaj ich w pierwszym lepszym mieście tylko zaczekaj. W niektórych miastach ich ceny będą zawrotne. 6) Klawiszem O (nie zero) otwierasz kopalnię. 7) W głównym menu przytrzymaj ALT+CTRL i klikaj na rogi: lewy lub prawy górny – dobry pociąg i dużo pieniędzy, lewy lub prawy dolny – dobry pociąg i tuż przed zakończeniem gry. 8) Kupuj siano za 3 jednostki i sprzedawaj za 12.

TRANSPLANT

Amiga, Arnold Miga

1) Naciśnij F10 lub napisz CHEATMODE na ekranie z dwoma statkami a uzyskasz niezły equipment. 2) Najlepszy equipment (wyposażenie statku) uzyskasz wpisując na tym samym ekranie password: IPWBNLICN. 3) Niektóre kody: 10) DPNSFNIMU, 14) DPOTHROTJ, 32) FVQFTCYDG, 44) DJRSVZKAM, 84) LDOGONHPX, 87) LMCZRPXNX, 88) KBAMYXOTP, 89) JRMSFGWRV, 123) KVBIYBFQD, 125) KVCNYJEMP, 144) XPQHSJJUX, 166) YXFDAPWEJ, 178) XYPBDLXSH.

TRAPS AND TREASURES

Amiga, Mac

Na każdym levelu znajduje się bonusowa plansza. Aby się do niej dostać na levelu 1, należy wskoczyć na półkę zajmowaną przez armatkę i podskoczyć (na masztach zatopionego okrętu). W levelu 2, w zatopionych korytarzach należy wyskoczyć z wody obok niebieskiego klucza. W sklepach, zaczynając grę w kości postaw na parzyste – ok. 80% sukcesu.

TUPTUŚ

Atari XL/XE, Bozo

W trakcie czołówki naciśnij CONTROL+HELP. W czasie gry naciśnięcie INVERSE przenosi do następnej planszy.

TURBO OUTRUN

C-64, Sebastian Jany

Aby przejść z levelu 1 do 5 naciśnij RUN/STOP i : (dwukropek).

TURRICAN 2

Amiga, Tomasz Piekarczyk

Na pierwszej planszy, gdy napotkasz pierwszą kolumnadę, wejdź na najwyższą kolumnę i podskocz. Masa broni. Przy drugiej kolumnadzie wskocz na drugą kolumnę. Idź drogą, którą zobaczyłeś, a dostaniesz życie.

UGH!

PC, ByteLanD

Krążącą wersję z „kaszaną" zamiast listy rekordów, poprawić można tworząc oprócz UGH!.HI także plik UGH.HI-. Rekordy zapisują się i odczytują normalnie (Przy wyjściu ALT+Q).

VENDETTA

C-64, ROCKY and KERMIT

Na ostatnim poziomie, gdy rozwalisz wszystkich gości, wróć na początek i pomóż wstać dziadkowi, który leży koło pomnika.

C-64, Świrek

Kable bomby przetnij w kolejności: czerwony, żółty, niebieski.

VENUS FLY TRAP

Amiga/C-64, Dan McPatrick/Michał Kukier

Kody do leveli: 2) MANTIDS, 3) CICADAS, 4) PSYLLIDS, 5) PIERIDS, 6) SATYRID, 7) LYCAENID, 8) PYRALID, 9) NOCTUID.

VICKY

Atari XL/XE, Misiek (P.W)

Oto przedmioty wraz z właścicielami do których trzeba je zanieść: Pióro – Sokół, Lichtarz – Ołtarz Przemiany, Dzban Odyna – Lodur, Przeznaczenie – Śmierć, Kaganek Baldera – Balder, Własność Freira – Sagan. gdy wszystkie przedmioty zaniesiesz gdzie trzeba, skieruj się do „Garnka", który zawsze znajduje się w lewym dolnym rogu mapy.

VIZ

Amiga, Marek Chybiński

Na tytułowym obrazku wpisz: SKCOLLOB FODAOL TAERG A TAHW. Klawisze 1-5 zmieniają levele.

WELLS FARGO

Spectrum, Bartłomiej Denisiuk

Podczas gry wciśnij wszystkie klawisze – daje to nieśmiertelność.

WONDER DOG

Amiga, Kamil Juljański, Kubek

Kody do leveli: 2) LEMONIADE, 3) PHARMACY, 4) ULTIMATE, 5) DANIELLE, LUCOZADE.

YOGI'S GREAT ESCAPE

Atari XL/XE, Bozo

Wpisanie XJ6 zapewnia nieskończony czas i życie.

ZBIR

Atari XL/XE, Cyprian Ożyński

Rodzaj potwora, jaki pojawia się w niektórych komnatach, generowany jest losowo. Wchodząc i wychodząc z komnaty wielokrotnie, możesz w końcu wylosować brak przeszkadzających istot.

ZEBULAND

Atari XL/XE, Leszek Zając

Kody: 1) ZEBU, 2) BLAP, 3) ZOFF, 4) BANK, 5) BAFF, 6) BING, 7) HOPP, 8) FLAM, 9) PENG, 10) BANG, 11) PLOP, 12) BEEP, 13) MOEP, 14) UGLE, 15) ZIPF, 16) MONK, 17) TOON, 18) ZATZ, 19) BLOY, 20) ARGH, 21) HEPP, 22) SUPP, 23) JUPP, 24) ZSCH, 25) PCHH, 26) YARG, 27) SNAG, 28) GNOZ, 29) NAJA, 30) HUTY, 31) WEST, 32) NORD, 33) SUED, 34) TOLL, 35) MATT, 36) DOAD, 37) HAHA, 38) LOGI, 39) DEEP, 40) SACK, 41) XERO, 42) FATZ, 43) GULP, 44) BAUF, 45) ONKO, 46) WAPP, 47) LINK, 48) DRAG, 49) AETZ, 50) HELP.

ZOO KEEPER

PC, Przemek „HAWK" Henzel i Miłosz „MERCER" Henzel

W jednej z książek, które znajdują się w biurze, znajdziesz podobizny facetów, których masz złapać. Podczas oglądania zwierząt korzystaj z radia — twój koleś szympans powie ci (za pomocą hieroglifów) gdzie możesz znaleźć kłusowników.

ZOOL

Wszystkie, Dominik Sosiński

Pierwszą rundę możesz przejść „na wariata". To znaczy – co jedną sekundę wciskaj ENTER i przez cały czas trzymaj klawisze GÓRA + PRAWO. Przez duże przeszkody nie uda ci się w ten sposób przejść.

ZOOL 2

Amiga, Michał „Joy" Nadworski, L. Franko

Na ekranie z opcjami wpisz BUMBLEBEE. Teraz ENTER przenosi na następny etap.

ZOOM

Amiga, Michał Szyk

Gdy gra poprosi cię o wybranie etapu startowego wciśnij F10 a będziesz mógł wybierać do trzydziestego poziomu.

Zgodnie z zapoczątkowaną pod koniec zeszłego roku tradycją, opracowaliśmy kompletny spis gier opublikowanych w SECRET SERVICE od początku istnienia pisma. Na łącznie 956 stronach opublikowaliśmy 941 opisów gier, nie licząc stałych rubryk w KGB (Supery, Help, Tipsy, Przecieki, SaveGamer) i innych artykułów. O wielu grach pisaliśmy więcej niż raz, pomijając powtórki opisaliśmy łącznie 753 gry. Wydając 341 tys. zł na 19 numerów SS otrzymaliście prawie tysiąc stron kolorowego tekstu. Poniższy spis na pewno nie jest bez skazy. Będziemy wdzięczni za wszelkie erraty.

SPIS OPISÓW 93/94

Konwencja nazewnictwa: RO – Rzut Okiem, T – targi, notatka w zapowiedziach z targów, R – recenzja, bez wgłębiania się w szczegóły i zawiłości, O – opis dokładny i wyczerpujący, S – suplement w KGB, M – mapa.

Komputery: A – Amiga, A12 – Amiga 1200, C – Commodore 64, PC – PeCet, CD – istnieje wersja gry na CD-ROM, lub producent rozprowadza ją wyłącznie w werji na CD-ROM, CD32 – Amiga CD32, MAC – Macintosh, ST – Atari ST, F – Falcon, 3DO – konsola, XL – Atari XL/XE, ZX – Spectrum, lub jego emulator na PC, NET – możliwość gry poprzez sieć.

Przy tworzeniu spisu tak jak poprzednio uwzględniono treść Errat.

TYTUŁ	NR	STR	UWAGI	KOMPUTER
11TH HOUR	14	6	T	PC CD
11TH HOUR	17	9	RO	PC CD
1869	10	28	O	A, A12, PC
1942: PACIFIC AIR WAR	14	4	T	PC
1942: PACIFIC AIR WAR	16	32	O	PC
4 SOCCER SIMULATORS	15	9	O	C
4D BOXING	2	11	O	A, PC, ST
4D TENNIS	2	11	O	A, PC
4x4 OFF ROAD RACING	5	9	O	A, C, PC, ST
688 ATTACK SUB	13	19	O	A, PC
7TH GUEST	14	50	O	PC CD
A-10 TANK KILLER	7	24	O	A, A12, PC
A-TRAIN	6	34	O	A, PC, ST
ABSOLUTE ZERO	17	6	RO	PC
ACES OF THE DEEP	14	6	T	PC
ACES OF THE DEEP	17	8	T	PC
ACES OF THE DEEP	18	5	RO	PC
ACES OF THE DEEP	19	32	O	PC
ACES OF THE PACIFIC	4	16	RE	PC
ACES OVER EUROPE	4	5	RO	PC
ACES OVER EUROPE	10	10	O	PC
ACROSS THE RHINE	14	5	T	PC
ACROSS THE RHINE	18	6	RO	PC
AGENT CZ	19	7	RO	A
AIR COMBAT: US NAVY FIGHTERS	17	6	RO	PC
AL-QADIM	15	4	RO	PC
AL-QADIM	16	28	O	PC
ALBION	17	4	T	PC
ALCATRAZ	6	16	O	A, C, PC, ST
ALCHEMIA	6	5	RO	XL
ALFA BOOT	17	10	RE	XL
ALICE IN WONDERLAND	13	48	O	A, PC, ST
ALIEN BREED	8	4	RO	A, CD32, PC
ALIEN BREED	15	10	O	A, CD32, PC
ALIEN BREED - TOWER ASSAULT	19	7	RO	A, CD32, PC, CD
ALIEN LEGACY	18	64	O	PC
ALIEN TARGER	19	7	RO	A
ALONE IN THE DARK	2	25	O	PC, MAC, 3DO
ALONE IN THE DARK	16	4	RO	PC, MAC, 3DO
ALONE IN THE DARK 2	8	4	RO	PC, CD
ALONE IN THE DARK 2	11	10	O	PC, CD
AMAZON	3	29	O	A, PC
AMERICAN T. T. WRESTLING	8	6	O	C
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES	2	31	RE	A, PC, ST
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES	5	30	O	A, PC, ST
ANOTHER WORLD	1	24	O	A, PC, ST, 3DO
ANOTHER WORLD	14	7	RO	A, PC, ST, 3DO
ANOTHER WORLD 2	16	4	RO	PC
APIDYA	14	6	T	A
APIDYA	18	19	RE	A
APOCALYPSE	14	6	RO	A
ARC DOORS	15	4	RO	C
ARCADE FLIGHT SIMULATOR	13	6	RO	C
ARCADE POOL	14	6	RO	A, A12, CD32, PC
ARCHERY	15	4	RO	C
ARCHON ULTRA	14	49	O	A, C, PC
ARDENY	16	63	RE	PC
ARENA	15	30	RE	PC
ARMADA	9	25	O	A, PC
ARMOUR GEDDON 2	17	30	O	A
ARNIE	16	4	RO	A, C
ARNHEM	18	40	O	ZX, ST, PC
AROUND THE PLANET	17	10	RE	XL
ARTEFAKT PRZODKÓW	5	9	M	XL
ASYLUM	1	11	O	XL
ATOMIA	6	5	RO	XL
ATOMIA	8	10	O	XL
AV-88 HARRIER ASSAULT	12	24	O	A, PC
AXILOX	6	5	RO	XL
BANSHEE	14	6	RO	A12, CD32
BANSHEE	16	4	RO	A12, CD32
BARAHIR	4	6	RO	XL
BARAHIR	6	8	O	XL
BARBARIAN	10	5	RE	XL
BASIL	1	10	O	C, XL
BATMAN RETURNS	3	36	O	A, PC
BATTLE BUGS	18	60	O	PC
BATTLE FOR ATLANTIS ver. 2.0	11	34	RO	PC
BATTLE ISLE	15	4	RO	A, PC, CD
BATTLE ISLE 2: THE SHADOW OF EMPIRE	17	5	T	PC, CD
BATTLE ISLE 2	19	80	O	A12, CD32, PC, CD
BATTLE SHIPS	9	25	RE	C, XL, ZX
BATTLE SHIPS	19	9	O	C, XL, ZX
BATTLE TOADS	15	4	RO	A
BATTLEDROME	17	8	T	PC CD
BEAUTY AND THE BEAST	5	36	O	PC, ST
BEETHOVEN'S 2nd	10	8	O	A, PC
BENEATH A STEEL SKY	13	22	O	A, PC
BENEFACTOR	17	9	RO	A
BENEFACTOR	18	20	O	A
BETRAYAL AT KRONDOR	4	6	RO	PC
BETRAYAL AT KRONDOR	15	32	O	PC
BEVERLY HILLBILLIES	15	19	O	PC
BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN 2	2	7	O	XL
BEYOND THE STEEL SKY	10	4	RO	A, PC
BIG 100	13	5	RE	A
BIG FOOT	12	6	O	C
BIOFORGE	17	6	T	PC, CD
BIRDS OF PREY	4	14	O	A, PC
BITWA MORSKA	9	25	O	PC
BLACK CAULDRON	3	27	O	PC
BLACK CRYPT	12	34	O	A
BLACK HAWK	19	6	RO	PC
BLIND WARS	18	61	RE	A, ST, PC
BLOB	8	34	O	A
BLOODNET	8	4	RO	A, PC, CD
BLOODNET	15	26	O	A, PC, CD
BLUE AND GRAY	5	4	RO	A, A12, PC
BLUE AND GRAY	10	33	O	A, A12, PC
BLUE BARON	18	10	RE	C, XL
BLUE FORCE	5	4	RO	PC
BLUE FORCE	7	18	O	PC
BMX NINJA	18	8	RE	C
BODY BLOWS	6	21	O	A, PC, ST
BODY BLOWS	12	10	RO	A, PC, ST
BODY BLOWS GALACTIC	13	10	O	A, A12, CD32
BOO	17	9	RO	A
BREACH 3	14	4	T	PC
BUBBA'N'STIX	11	4	RO	A
BUBBA'N'STIX	12	19	O	A
BUBBLE DIZZY	9	4	RO	A, PC
BUGGY BOY	11	6	O	A, C, PC, ST, ZX
BULLY'S SPORTING DARTS	16	46	O	A, PC, ST
BUMP & BURN	14	7	RO	A, A12, CD32
BUMP & BURN	18	6	RO	A, A12, CD32
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE	8	13	O	PC
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE	14	4	T	PC
CADAVER	9	14	O	A, ST, PC, PC, CD
CANNON FODDER	10	4	RO	A, CD32, PC
CANNON FODDER	11	10	O	A, CD32, PC
CAPTAIN DYNAMO	6	16	M	A, PC, ST
CAR AND DRIVER	4	29	O	PC
CARNAGE	8	4	RO	A, C, PC
CARRIER STRIKE	6	30	O	PC
CARRIERS AT WAR 1	3	5	RO	PC
CARRIERS AT WAR 2	4	5	RO	PC
CARRIERS AT WAR 1 i 2	6	28	O	PC
CASTLE	6	4	RO	C
CASTLE	7	8	M	C
CASTLE OF DR BRAIN	1	35	RE	A, PC
CASTLES 2: SIEGE & CONQUEST	4	32	RE	A12, CD32, PC, ST
CASTLES 2: SIEGE & CONQUEST	14	4	T	A12, CD32, PC, ST
CAVEMAN	6	5	RO	XL
CAVEMAN	16	8	RE	XL
CAVEMAN NINJA	1	26	O	A, PC
CAVEMAN UGH-LYMPICS	7	17	O	A, C, PC
CENTRAL INTELLIGENCE	16	4	RO	PC
CENTRAL INTELLIGENCE	17	7	T	PC
CHALLENGE OF FIVE REALMS	2	5	RO	PC
CHUCK YEAGER AIR COMBAT	9	34	O	PC
CITADEL	16	4	RO	A, PC
CIVILIZATION	3	31	RE	A, A12, PC, ST
CIVILIZATION	14	43	RE	A, A12, PC, ST
CLASH OF STEEL	6	4	RO	PC
CLASH OF STEEL	14	46	O	PC
CLIFFHANGER	15	4	RO	A
CLUB FOOTBALL	16	4	RO	A, PC
COLONEL'S BEQUEST	2	17	O	PC
COLONIZATION	17	8	T	PC
COLONIZATION	19	76	O	PC
COLORADO	7	28	O	A, PC, ST
COLOSSUS CHESS 4.0	19	8	O	C
COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL	17	32	O	PC, CD
COMBAT AIR PATROL	12	20	O	A
COMPANIONS OF XANTH	13	50	O	PC
CONAN THE CIMMERIAN	5	22	O	A, PC
CONFLICT: KOREA	18	62	O	A, PC
CONQUEST ver. 1.3	11	34	RO	PC
CONQUEST OF CAMELOT	1	22	O	PC
CONQUEST OF JAPAN	13	46	O	A, PC
CONQUEST OF LONGBOW	5	24	O	PC
COOL WORLD	17	19	RE	A, C
CORRIDOR 7	16	4	RO	PC

COSMIC SPACEHEAD	16	10	O	A, C, PC
COUNT DUCKULA	18	9	RE	A, C
COUNT DUCKULA 2	18	9	RE	A, C
COUNTDOWN	2	22	O	PC
COURSE OF ENCHANTIA	13	44	O	A, PC
COVER GIRL STRIP POKER	16	19	RE	A, PC
CREATION	17	5	T	PC
CREATURE SHOCK	16	4	RO	MAC, PC, CD
CROSSBOW	15	6	RE	A
CROSSFIRE	15	4	RO	C
CRUISE FOR A CORPSE	8	34	O	A, PC, ST
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	5	4	RO	A, C, PC, ST
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	8	10	O	A, C, PC, ST
CUCKOO ZOO	18	6	RO	PC
CYBERIA	16	4	RO	PC, CD
CYBERIA	17	7	T	PC, CD
CYBERBLOCKS	13	7	RE	C
CYBERKICK	17	9	RO	A
CYBERRACE	10	4	RO	PC, CD
CYBERRACE	15	31	RE	PC, CD
CYBERWAR	14	5	T	CD32. PC, CD
CYBERWAR	19	6	RO	CD32, PC, CD
CYCLEMANIA	19	6	RO	PC, CD
CYCLONES	17	6	T	PC
CYWILIZACJA	6	5	RO	XL
CYWILIZACJA	11	6	O	XL
D-DAY	14	4	T	A, PC
D-DAY	16	4	RO	A, PC
D-DAY	19	78	O	A, PC
DANGEROUS STREETS	16	46	RE	A, A12, CD32, PC
DARK ABYSS	11	5	RE	XL
DARK LEGIONS	16	4	RO	PC
DARK SUN	7	4	RO	PC
DARK SUN	17	4	T	PC
DARKMERE	14	7	RO	A
DARKNESS HOUR	12	6	RE	XL
DARKSEED	10	34	O	A, CD32, PC, CD
DARKSEED	14	4	T	A, CD32, PC, CD
DARKSEED	17	44	RE	A, PC, CD
DARKSEED 2	17	6	T	PC, CD
DAUGHTER OF SERPENTS	19	48	O	A, PC
DAWN OF AERIAL COMBAT	16	4	RO	A, A12
DAWN PATROL	19	5	RO	A, PC
DAY OF THE TENTACLE	5	18	O	PC
DEFEND THE ALAMO	17	65	O	PC
DEJA VU	5	9	M	A, C, PC
DELTA V	18	30	RE	PC
DESCENT	17	7	T	PC
DESERT RATS	16	64	O	PC, ST, ZX
DESERT STORM	11	23	O	PC
DESERT STRIKE	16	5	RO	A, PC, CD
DESERT STRIKE	16	37	O	A, PC, CD
DESERT STRIKE	18	45	RE	A, PC, CD
DESTROYER	3	7	O	A, C, PC, ST
DETROIT	16	5	RO	A, A12, PC
DETROIT	17	59	O	A, A12, PC
DEUTEROS	8	32	O	A, ST
DIE HARD 2	7	9	O	A, C
DIGGERS	16	44	O	A, A12, CD32, PC
DINOPARK TYCOON	8	17	O	PC
DOJO DAN	7	11	O	A
DOOM	10	36	O	NET, PC, CD
DOOM 2	17	68	RE	NET, PC, CD
DOMINUS	19	5	RO	PC
DRACULA UNLEASHED	17	44	O	PC, CD
DRAGON LORE	17	8	T	PC, CD
DRAGON LORE	18	6	RO	PC, CD
DRAGON SPHERE	7	4	RO	PC, CD
DRAGON SPHERE	14	26	O	PC, CD
DRAGONSTONE	14	7	RO	A
DRAGON'S LAIR 3	3	22	O	A, PC
DRAGONLAND	3	6	RO	A, PC
DREADNOUGHTS	2	31	RE	A, PC
DREAMWEB	16	5	RO	A, A12, CD32, PC
DREAMWEB	19	30	O	A, A12, CD32, PC
DROID	9	9	RE	C
DUNE	13	20	O	A, CD32, PC, CD
DUNE	14	25	RE	A, CD32, PC, CD
DUNE 2	9	13	O	A, CD32, PC, CD
DUNGEON HACK	8	4	RO	PC
DUNGEON MASTER 2	16	5	RO	A, PC
DUNGEON MASTER 2	17	7	RO	A, PC
DWIE WIEŻE	3	6	RO	XL
DYNA BLASTER	7	15	O	A, CD32, PC, ST
DZIEDZICTWO GIGANTÓW	6	5	RO	XL
EAGLE EYE MYSTERIES	15	23	RE	PC
ECOQUEST	2	35	O	PC
EIGHT BALL DELUXE	13	29	RE	PC
ELDER SCROLLS: ARENA	12	4	RO	PC
ELECTROBODY (ELECTROMAN)	11	4	RO	PC
ELFMANIA	16	5	RO	A, A12
ELITE 2: FRONTIER	8	4	RO	A, CD32, PC, ST
ELITE 2: FRONTIER	12	44	O	A, CD32, PC, ST
ELVIRA 2	5	4	RO	A, C, PC
EMPIRE DELUXE	3	34	O	PC
EMPIRE OF THE ANGEL	8	29	O	PC
EMPIRE SOCCER 94	16	46	RE	A, PC
ENTITY	12	50	RE	PC
EPIC	15	22	O	A, PC, ST
EPIC PINBALL	13	28	RE	PC
ETERNAM	2	18	O	A, PC
EUREKA	15	6	RE	XL
EVASIVE ACTION	17	33	O	PC
EYE OF BEHOLDER 3	4	24	O	A, PC
F-15 STRIKE EAGLE 3	9	28	O	PC, CD
F-15 STRIKE EAGLE 3	19	52	O	PC, CD
F-16 COMBAT PILOT	17	66	RE	A, C, PC
F1	15	34	RE	A, PC
F/A-18 HORNET	14	34	O	PC
FALCON 3.0	8	14	O	A, PC, ST
FANTASY WORLD DIZZY	4	10	M	A, C, PC, ST
FAST FOOD DIZZY	7	10	O	A, C, PC, ST
FATUM	6	7	O	XL
FIELDS OF GLORY	7	28	O	A, A12, PC
FIELDS OF GLORY	18	8	RO	A, A12, PC
FIELDS OF GLORY	18	63	RE	A, A12, PC
FIFA SOCCER	16	5	RO	A, PC, CD
FIFA SOCCER	19	52	O	A, PC CD
FIRE AND ICE	10	8	O	A, CD32, PC
FIRE BRIGADE	6	27	O	PC, ST
FIST FIGHTER	9	10	RE	A, C
FIST FIGHTER	18	8	RO	A, MAC, PC, ST
FLASHBACK	16	5	RO	A, MAC, PC, ST
FLASHBACK cz.1	4	34	O	A, MAC, PC, ST
FLASHBACK cz.2	5	34	O	A, MAC, PC, ST
FLEET DEFENDER	14	22	O	PC
FLEET DEFENDER	12	4	RO	PC
FLIGHT OF THE INTRUDER	18	29	RE	A, PC
FLIGHT SIMULATOR 5	5	4	RO	PC
FLIGHT SIMULATOR 5	9	24	O	PC
FLIGHT UNLIMITED	17	7	T	PC, CD
FORMULA ONE GRAND PRIX	8	12	O	A, CD32, PC
FOX RANGER	2	28	O	A, PC
FRANKENSTEIN	17	9	RO	A, ST
FRANKENSTEIN	18	10	RE	A, ST
FRANKENSTEIN JUNIOR	13	6	RO	C
FRANKO	15	4	RO	A
FRANKO	16	21	RE	A
FREDDI FISH	19	6	RO	PC, CD
FRED'S BACK	12	4	RO	C
FRED'S BACK	15	9	RE	C
FREDDY PHARKAS	2	6	RO	PC
FREDDY PHARKAS	10	30	O	PC
FRONT LINES	17	6	T	PC, CD
FRONT PAGE FOOTBALL	11	25	RE	PC
FRONT PAGE SPORTS BASEBALL	17	8	T	PC
FURY OF THE FURRIES	10	4	RO	A, CD32, PC
FURY OF THE FURRIES	12	52	O	A, CD32, PC
FUTURE WARS	4	26	O	A, PC, ST
G-FORCE	18	28	RE	PC
G2	17	9	RO	A
GABRIEL KNIGHT	6	4	RO	PC, CD
GABRIEL KNIGHT	9	4	RO	PC, CD
GABRIEL KNIGHT cz.1	11	52	O	PC, CD
GABRIEL KNIGHT cz.2	12	50	O	PC, CD
GATEWAY 2	5	4	RO	PC
GEAR WORKS	13	5	RE	A
GENESIA	11	4	RO	A, PC
GENESIA	13	32	O	A, PC
GENGHIS KHAN 2	16	60	O	PC
GENLOC	15	4	RO	C
GHOST HUNTERS	13	6	RO	C
GLOBAL DOMINATION	11	43	O	A, PC
GLOBAL EFFECT	4	30	RE	A, PC
GLOBAL WAR	6	4	RO	XL
GLOBAL WAR	9	9	O	XL
GLOBAL WARFARE SIMULATOR	11	34	RO	PC
GOBLIIINS	19	36	O	A, PC, ST
GOBLINS 3	5	4	RO	PC
GOBLINS 3	8	5	RO	PC
GOBLINS 3	10	16	O	PC
GODS	13	34	RE	A, PC, ST
GOLD HUNTER	5	10	M	XL
GOLDEN AXE	11	6	O	A, C, PC, ST, ZX
GRAND PRIX UNLIMITED	7	5	O	A, C, PC
GRAU WOLFE	5	4	RO	PC
GREAT ESCAPE	9	10	O	A, C, PC, ZX
GREAT NAVAL BATTLES	15	49	O	PC
GREAT RALLY	17	5	T	PC
GRUMMAN F-14 TOMCAT	14	14	S	PC
GUARDIAN ANGEL	13	6	RO	C
GUNSHIP	1	28	O	A, C, PC, ST
GUNSHIP 2000	6	16	RE	A, A12, CD32, PC
GUNSHIP 2000	16	5	RO	A, A12, CD32, PC
HAND OF FATE	9	5	RO	PC
HAND OF FATE PL	18	28	RE	PC
HANS KLOSS	5	4	RO	C, XL
HARE RAISING HAVOC	1	17	O	PC
HARPOON	9	31	O	A, PC
HARPOON 386 ver. 1.3	9	32	O	PC
HARRIER JUMP JET	1	7	RO	A, C, PC
HARRIER JUMP JET	2	15	O	A, C, PC
HARVESTER	16	5	RO	PC, CD
HEART OF ALIEN: ANOTHER WORLD 2	14	6	T	3DO, MAC, PC
HEART OF CHINA	8	22	O	A, PC
HEIRS TO THE THRONE	9	5	RO	PC
HEIMDALL	10	14	O	A, PC, ST
HEIMDALL 2	14	7	RO	A, A12, CD32, PC,CD
HEIMDALL 2	16	5	RO	A, A12, CD32, PC,CD
HEIMDALL 2	18	22	O	A, A12, CD32, PC,CD
HEIRS TO THE THRONE	13	43	O	PC
HIGH COMMAND	6	4	RO	PC
HIGHWAY FIGHTER	15	34	O	PC
HIRED GUNS	15	28	O	A, PC
HISTORY LINE 1914-1918	2	31	RE	A, PC, ST
HISTORY LINE 1914-1918	7	26	O	A, PC, ST
HOME ALONE	1	36	O	A, C, PC
HOME ALONE 2	2	21	O	A, C, PC
HOOK	16	24	O	A, PC, ST
HORDE	14	48	O	PC CD, PC
HOYLE CLASSIC CARD GAMES	16	42	O	PC
HUMANS	7	11	O	A, CD32, PC, ST
HUNTERS OF RALK	17	6	T	PC, CD
HYDRAULIK	9	8	O	XL
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM	17	6	T	PC, CD
IMPERIUM GALACTICA	10	4	RO	PC
IMPOSSIBLE MISSION 2025	16	5	RO	A, A12, CD32
IMPOSSIBLE MISSION 2025	17	20	O	A, A12, CD32
IN EXTREMIS	15	31	RE	PC
INCA	5	20	O	PC
INCA 2	9	4	RO	PC, CD
INCA 2	10	22	O	PC, CD
INCREDIBLE MACHINE	2	24	RE	A, PC
INCREDIBLE TOONS	5	4	RO	PC

INCREDIBLE TOONS	9	4	RO	PC
INCYDENT	3	6	RO	XL
INCYDENT	8	7	O	XL
INDIANA JONES 4	1	18	O	A, PC, CD, ST
INDIANA JONES 4	14	25	RE	A, PC, CD, ST
INDIANA JONES 4	17	38	O	A, PC, CD, ST
INDIANA JONES 4 ARCADE	2	30	O	A, C, PC, ST
INDIANAPOLIS 500	1	21	O	A, PC
INDIANAPOLIS 500	14	20	RE	A, PC
INDYCAR RACING	17	29	RE	PC
INFERNO	14	5	T	PC, CD
INFERNO	17	7	RO	PC, CD
INHERIT THE EARTH	16	26	O	PC, CD
INNOCENT UNTIL CAUGHT	8	4	RO	A, A12, PC
INNOCENT UNTIL CAUGHT	10	20	O	A, A12, PC
INSPECTOR GADGET	3	35	O	A, PC
INSPEKTOR	5	6	O	XL
INTERNATIONAL ATHLETICS	2	5	RO	PC
INTERNATIONAL TENNIS	10	4	RO	A, PC
IRON ANGEL	17	7	T	PC
IRON HELIX	15	43	RE	PC CD
ISHAR	16	23	O	A, A12, PC
ISHAR 2	5	4	RO	A, A12, PC, ST
ISHAR 2	17	22	O	A, A12, PC, ST
ISHAR 3	16	5	RO	A, CD32, PC, MAC, F
ISLAND OF DR BRAIN	2	26	O	A, PC
ISLE WARS	18	61	RE	A, ST, PC
JACK NICKLAUS GOLF	4	21	RE	A, PC
JAFFAR	9	8	O	XL
JAGUAR XJ 220	17	28	RE	A, CD32
JAMES POND 2	7	15	O	A, A12, CD32, PC
JAMES POND 3	16	20	O	A, A12, CD32, PC
JANOSIK	15	5	RO	A
JAWS	17	19	RE	A, C
JONNY QUEST	15	8	O	C
JORDAN IN FLIGHT	2	5	RO	PC
JORDAN IN FLIGHT	7	36	RE	PC
JUNGLE STRIKE	17	9	RO	A, A12, CD32, PC
JURASSIC PARK	8	36	O	A, A12, CD32, PC
JUTLAND	17	44	RE	PC CD
K 240	18	26	O	A, CD32
KAJKO I KOKOSZ	17	9	RO	A, PC
KAMIKAZE	13	6	RO	C
KEN'S LABYRINTH	5	4	RO	PC
KENNEDY APPROACH	1	8	O	A, C, ST, XL
KENNY DALGLISH'S FOOTBALL	9	11	O	C
KGB	14	10	RE	C
KGB SUPER SPY	13	6	RO	C
KID CHAOS	18	8	RO	A, CD32
KING MAKER	10	4	RO	A, PC
KING MAKER	12	15	S	A, PC
KING MAKER	12	46	O	A, PC
KING PIN	15	5	RO	A, CD32, PC, CD
KING'S QUEST 5	9	20	O	A, PC, CD
KING'S QUEST 6	4	36	O	A, PC, CD
KING'S QUEST 6	14	7	RO	A, PC, CD
KING'S QUEST 7	17	8	T	PC, CD
KING'S QUEST 7	18	4	RO	PC, CD
KING'S QUEST 7	19	5	RO	PC, CD
KINGDOM	16	5	RO	3DO, PC, CD
KINGDOM	17	7	T	3DO, PC, CD
KLĄTWA	4	8	O	XL
KLEMENS	18	8	RE	C
KNIGHTMARE	8	9	O	A, ST
KNIGHTS OF THE SKY	18	29	RE	A, NET, PC
KOŁO FORTUNY	12	4	RO	PC
KOSHIMO	15	4	RO	C
KRUCJATA	3	11	M	XL
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	12	8	RE	A, PC
KSIĄŻĘ	17	10	RE	XL
KULT	6	7	O	XL
KWIK SNAX DIZZY	7	10	O	A, C, PC, ST
KYRANDIA 2: THE HAND OF FATE	11	26	O	PC
L'EMPEREUR	1	32	O	PC
L'EMPEREUR	3	34	O	PC
LABYRINTH OF TIME	17	45	O	PC
LAMBORGHINI	13	7	RE	A, PC
LANDS OF LORE cz. 1	6	33	O	PC
LANDS OF LORE cz. 2	7	32	O	PC
LASER SQUAD	8	30	O	A, C, PC
LASERMANIA	8	7	O	XL
LAST ACTION HERO	15	5	RO	A, PC
LAST ACTION HERO	18	31	RE	A, PC
LAST SOLDIER	15	5	RO	A
LAURA BOW	3	18	O	PC
LAW OF THE WEST	6	6	O	C, XL
LAWNMOWER MAN	14	5	T	PC
LAZARUS	12	4	RO	C
LAZER FORCE	13	6	RO	C
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2	13	26	O	PC
LEGACY	14	30	O	PC
LEGEND OF KYRANDIA	6	36	O	A, PC, CD
LEGEND OF KYRANDIA	14	49	RE	A, PC, CD
LEGIONS: CONQUEST AND DIPLOMACY	17	8	RO	PC
LEISURE SUIT LARRY 1	3	25	O	A, PC
LEISURE SUIT LARRY 6	9	18	O	PC, CD
LEMMINGS	12	4	RO	A, C, PC, ST
LEMMINGS	14	10	RE	A, C, PC, ST
LEMMINGS 2	2	6	RO	A, PC
LESTER MANLEY LOST IN L.A.	4	18	O	PC
LETHAL WEAPON	2	28	O	A, C, PC, ST
LIBERTY OF DEATH	5	32	O	PC
LIGHT PHASER	15	4	RO	C
LINKS	4	21	RE	A, PC
LION KING	19	83	O	A, A12, CD32, PC
LITIL DIVIL	19	7	RO	CD32, PC
LITTLE BIG ADVENTURE	19	4	RO	PC, CD
LODE RUNNER	17	8	T	PC
LORDS OF MIDNIGHT: CITADEL	17	6	RO	PC, CD
LORD OF THE RINGS	17	7	T	PC
LORDS OF THE REALM	17	6	T	PC
LOST EDEN	16	6	RO	CD32, PC
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	3	16	O	PC, CD
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	18	44	RE	PC, CD
LOST IN TIME	11	28	O	PC
LOST SECRET OF RAINFOREST	3	15	O	PC
LOST VIKINGS	5	4	RO	A, PC
LOST VIKINGS	9	34	O	A, PC
LOTHAR MATTHAUS	15	25	RE	A, PC
LOTUS 3	9	12	RE	A, CD32, PC
LOTUS 3	17	28	RE	A, CD32, PC
LUIGI & SPAGHETTI	13	34	RE	PC
LURE OF THE TEMPTRESS	5	20	O	A, PC
M1 TANK PLATOON	1	15	O	A, PC, ST
MAD DOG McCREE	10	30	RE	PC, CD
MAD DOG 2: THE LOST GOLD	16	59	RO	PC, CD
MAD TV	16	45	O	A, PC, ST
MAGIA	6	5	RO	XL
MAGIA	15	6	O	XL
MAGIA KRYSZTAŁU	4	8	O	XL
MAGIC CARPET	17	5	T	PC, CD
MAGIC CARPET	19	4	RO	PC, CD
MAGIC POCKETS	13	8	O	A, PC ST
MAGICIAN'S CASTLE	14	7	RO	CD32
MAGICLAND DIZZY	5	10	M	A, C, PC, ST
MAGICZNA KSIĘGA	16	6	RO	A
MARTIAN MEMORANDUM	17	36	O	PC, CD
MARVIN'S MARVELLOUS ADV.	17	9	T	PC, CD
MASTER OF MAGIC	19	40	O	PC
MASTER OF ORION	8	27	O	PC
MEAN ARENAS	8	4	RO	A, PC
MECHWARRIOR 2: THE CLANS	17	4	T	PC
MEGALOMANIA	16	42	O	A, PC, ST
MEGARACE	16	27	O	CD32, PC, CD, 3DO
MENTOR	16	6	RO	A
MENTOR cz. 1	17	27	O	A
MENTOR cz. 2	18	19	O	A
MENTOR cz. 3	19	49	O	A
MERCHANT PRINCE	13	47	O	PC
METAL AND LACE	8	5	RO	PC
METAL MUTANT	3	24	O	A, PC, ST
METALTECH: EARTHSIEGE	17	8	T	PC
MICRO MACHINES	10	4	RO	A, CD32, PC
MICROLEAGUE FOOTBALL 2	11	25	RE	A, PC
MICROSOFT GOLF	4	21	RE	PC
MIDNIGHT PUZZLE	17	66	RO	PC
MIECZE VALDGIRA 1	2	9	M	A, XL
MIECZE VALDGIRA 2	3	6	RO	A, XL
MIECZE VALDGIRA 2	4	6	RO	A, XL
MIECZE VALDGIRA 2	7	7	O	A, XL
MIG 29M	13	6	RO	C
MIGHT & MAGIC 3: ISLES OF TERRA	10	28	O	A, PC
MIGHT & MAGIC 4: CLOUDS OD XEEN	11	48	O	PC
MIGHT & MAGIC 5: DARK SIDE OF XEEN	12	28	O	PC
MIGHTY MAX	18	8	RO	A12
MILLENNIUM	6	24	O	A, ST
MOONSTONE	1	26	O	A, C, PC
MORTAL KOMBAT	10	32	RE	A, PC
MORTAL KOMBAT	11	30	O	A, PC
MORTAL KOMBAT	12	10	RO	A, PC
MORTAL KOMBAT	12	20	O	A, PC
MR NUTZ	15	5	RO	A, CD32
MUTANT LEAGUE HOCKEY	18	8	RO	A, A12
MYST	14	4	T	MAC, PC, CD
MYST	16	6	RO	MAC, PC, CD
MYST	19	50	O	MAC, PC, CD
MYSTIC TOWERS	16	6	RO	A, PC
NAJEMNIK	3	11	O	XL
NAUGHTY ONES	17	27	RE	A, A12, CD32
NC RISK ver. 1.70	11	34	RO	PC
NERON	16	8	RE	XL
NFL 94	11	25	RE	PC
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	7	4	RO	PC
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	10	26	O	PC
NHL HOCKEY	18	46	RE	PC, CD
NICKY BOOM	13	34	RE	A, PC
NICKY BOOM 2	5	4	RO	A, PC
NINJA MASSACRE	13	6	RO	C
NO EXIT	1	26	O	A, PC
NOBBY THE AARDVARK	16	9	RE	C
NOBUNAGA'S AMBITION 2	1	30	O	A, PC
OPERATION BLOOD	7	6	O	XL
ORTOPUZZLE	19	9	O	C
OVERLORD	16	6	RO	A, A12, PC
OVERLORD	18	32	O	A, A12, PC
OSCAR	16	22	RE	A, A12, CD32, PC
OUTPOST	14	6	T	PC, CD
OUTPOST	16	68	RE	PC, CD
OXYD MAGNUM	9	5	RO	MAC, PC
PACIFIC STRIKE	5	4	RO	PC
PACIFIC STRIKE	15	5	RO	PC
PACIFIC STRIKE	16	30	O	PC
PACIFIC WAR	7	30	O	PC
PALADIN 2	18	37	O	PC
PARANOID	12	4	RO	PC
PATRIOT	12	43	RE	PC
PATRIZER	6	4	RO	A, PC
PATRIZER	8	28	O	A, PC
PEPPER'S ADVENTURES IN TIME	2	6	RO	PC
PEPPER'S ADVENTURES IN TIME	9	16	O	PC
PERFECT GENERAL	2	32	O	A, PC
PERFECT GENERAL	10	27	RE	A, PC
PERIHELION	14	7	RO	A
PERIHELION	17	24	O	A
PETER PAN	13	52	O	PC
PGA EUROPEAN TOUR	18	8	RO	A, A12
PGA TOUR GOLF	4	21	RE	A, PC
PHANTASMAGORIA	17	8	RO	PC, CD
PHANTASMAGORIA	18	4	RO	PC, CD
PHOBOS 99	12	4	RO	PC
PHOBOS 99	16	26	RE	PC
PINBALL DREAMS	13	29	RE	A, A12, PC
PINBALL DREAMS 2	15	5	RO	A, PC
PINBALL ILLUSIONS	17	9	T	PC

PIRATES GOLD	18	66	O	MAC, PC, CD32
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE	17	4	T	PC, CD
PIZZA TYCOON	17	8	T	PC
PLANETFALL	17	4	T	PC
PLEXUS	8	5	RO	PC
POLICE QUEST 1	7	18	O	A, PC
POLICE QUEST 4: OPEN SEASON	6	4	RO	PC, CD
POLICE QUEST 4: OPEN SEASON	9	4	RO	PC, CD
POLICE QUEST 4: OPEN SEASON	10	24	O	PC, CD
POLTERGEIST	13	6	RO	C
POOL & SNOOKER	19	9	O	C
POPEYE 2	18	9	RE	A, C
POSEIDON PLANET ELEVEN	4	7	O	C
POWER DRIVE	17	9	T	PC
POWER HOUSE	17	6	T	PC
PREDATOR 2	2	28	O	A, C, PC
PREHISTORIK 2	3	5	RO	A, PC
PREHISTORIK 2	7	17	O	A, PC
PREMIER MANAGER 2	8	4	RO	A, PC
PRINCE OF PERSIA 2	3	5	O	PC
PRINCE OF THE YOLKFOLK	6	10	M	A, C, PC, ST
PRIVATEER	5	5	RO	PC, CD
PRIVATEER	7	4	RO	PC, CD
PRIVATEER	9	26	O	PC, CD
PRO MOUNTAIN BIKE SIMULATOR	18	8	RE	C
PROJECT-X	15	5	RO	A, CD32, PC
PSYCHO PINBALL	17	5	T	PC
PUNCH & JUDY	17	19	RE	C
PUTT PUTT GOES TO THE MOON	15	52	O	PC, CD
QUARANTINE	18	68	O	PC, CD
QUEST FOR GLORY 1	7	20	O	PC
QUEST FOR GLORY 3	8	21	RE	PC
QUEST FOR GLORY 4	5	5	RO	PC
QUEST FOR GLORY 4 cz.1	12	30	O	PC
QUEST FOR GLORY 4 cz.2	13	30	O	PC
RAILROAD TYCOON DELUXE	5	32	RE	PC
RAMPART	12	8	O	A, C, PC, ST
RASZYN 1809	7	7	O	XL
RAVENLOFT	15	44	O	PC
REALMS OF ARKANIA	17	9	T	PC
REBEL ASSAULT	11	4	RO	PC, CD
RED HELL	14	4	T	PC
RED HELL	18	38	O	PC
RED STORM RISING	17	21	O	A, C, ST, PC
REDHOOOK'S REVENGE	12	43	O	PC
RENEGADE: BATTLE FOR JACOB'S STAR	17	6	T	PC, CD
RETRIBUTION	19	19	5	PC, CD
RETURN OF THE PHANTOM	4	5	RO	PC
RETURN OF THE PHANTOM	6	15	O	PC
RETURN TO ZORK	11	32	O	MAC, PC, CD
RETURN TO ZORK	18	46	RE	MAC, PC, CD
REVERSE	19	27	O	XL
REX NEBULAR	2	36	RO	PC
REX NEBULAR	4	22	O	PC
RICK DANGEROUS 2	18	25	O	A, C, ST
RINGWORLD	16	38	O	PC
RIOT	2	10	O	XL
RISE OF THE DRAGON	6	22	O	A, PC
RISE OF THE ROBOTS	14	6	T	A, A12, CD32, PC,CD
RISE OF THE ROBOTS	18	5	RO	A, A12, CD32, PC,CD
RISE OF THE TRIAD	18	5	RO	PC
RISKI – PRZEGLĄD	11	34	RO	PC
RISKY WOODS	1	26	O	A, PC, ST
ROBBO	5	5	RO	PC, XL
ROBINSONS REQUIEM	18	31	RE	PC
ROBOCOP 3	8	16	O	A, A12, PC
ROBOTCOP	13	7	RE	C
ROCK STAR ATE MY HAMSTER	17	19	RE	A, C
ROCKETEER	9	36	O	PC
ROME AD 92	4	31	RE	A, PC
ROOSTER	11	4	RO	A, A12
ROOSTER	16	22	RE	A, A12
ROOSTER 2	15	5	RO	A
ROOSTER 2	16	6	RO	A
RUFF'N'TUMBLE	19	7	RO	A
RULES OF ENGAGEMENT	14	4	T	PC
RUSSIAN FRONT	16	63	RE	PC
RUSSIAN FRONT 2	16	4	RE	PC
SABRE TEAM	17	66	O	A, A12, CD32, PC
SAM'N'MAX HIT THE ROAD	9	5	RO	PC
SAM'N'MAX HIT THE ROAD	12	26	O	PC
SANGO FIGHTER	12	10	RO	A, PC
SAPER	1	9	O	PC, XL
SAPER	8	5	RO	PC, XL
SAS COMBAT SIMULATOR	13	6	RO	C
SCENARIO	15	6	O	A, C
SEAL TEAM	8	5	RO	PC
SEAL TEAM	9	22	O	PC
SECOND FRONT	5	29	O	PC
SECOND SAMURAI	11	4	RO	A
SECRET OF MONKEY ISLAND	15	46	O	PC, CD
SECRET OF ROBERT ROY	15	4	RO	C
SENSIBLE SOCCER	9	14	O	A, CD32, PC
SENSIBLE SOCCER	14	7	RO	A, CD32, PC
SETTLERS	10	4	RO	A, PC
SETTLERS	11	8	O	A, PC
SETTLERS	15	5	RO	A, PC
SEXMISJA	14	8	O	XL
SEXVERSI	12	6	O	XL
SHADOW CASTER	8	5	RO	PC, CD
SHADOW CASTER	12	22	O	PC, CD
SHADOW CASTER	18	44	RE	PC, CD
SHADOW OF THE COMET	8	24	O	PC
SHADOWLORDS	1	6	RO	PC
SHAQ-FU	18	8	RO	A, CD32
SHERMAN M4	14	20	O	A, PC, ST
SHOGUN	19	10	O	C
SIERRA SOCCER	14	7	RO	A
SIM PIG	15	9	O	ST
SIM RAINFOREST	17	7	RO	PC CD
SIM TOWER	17	7	RO	PC
SIMANT	14	4	T	A, PC
SIMANT	18	59	O	A, PC
SIMCITY	11	47	O	A, A12, CD32, C, PC, ST, ZX
SIMCITY 2000	15	50	O	A12, PC, MAC
SIMON THE SORCERER	9	5	RO	A, CD32, PC
SIMON THE SORCERER	11	22	O	A, CD32, PC
SIMTOWN	17	7	RO	PC
SINK OR SWIM	10	4	RO	A, PC
SINK OR SWIM	14	19	RE	A, PC
SKARBNIK	15	6	RE	XL
SKELETON CREW	14	7	RO	A, A12, CD32
SKID MARKS	14	21	O	A, A12, CD32
SKITCHIN	18	8	RO	A, A12
SKY HIGH STUNTMAN	13	6	RO	C
SLEEP WALKER	5	5	RO	A, A12, CD32
SMUŚ	12	4	RO	A, PC, XL
SMUŚ	18	10	RE	A, PC, XL
SNN-21 SEAWOLF	15	20	O	PC, CD
SPACE ACADEMY	17	8	T	PC, CD
SPACE ACE 2	3	23	O	A, PC
SPACE CRUSADE	1	5	RO	A, PC, ST, C
SPACE CRUSADE	10	8	O	A, PC, ST, C
SPACE FEDERATION	16	6	RO	PC
SPACE HULK	12	48	O	A, PC, CD
SPACE QUEST 1	3	26	O	A, PC, ST
SPACE QUEST 5	1	5	RO	PC, MAC
SPACE QUEST 5	3	32	O	PC, MAC
SPACE QUEST 6	17	8	RO	PC, CD
SPECIAL FORCES	7	6	O	XL
SPELL CASTING 101	18	42	O	A, ST, PC
SPLITTER	12	4	RO	C
SPLITTER	16	10	RE	C
SPY MASTER	5	5	RO	XL
STAR TREK: 25th ANNIVERSARY	16	6	RO	A, PC, MAC
STAR TREK: JUDGEMENT RITES	10	4	RO	A12, PC
STAR TREK: JUDGEMENT RITES	11	44	O	A12, PC
STAR TREK: JUDGEMENT RITES	12	33	O	A12, PC
STAR TREK: STAR FLEET ACADEMY	14	4	T	PC
STAR TREK: THE NEXT GENERATION	14	4	T	PC, CD
STARLORD	13	25	O	PC
STARSHIP	8	5	RO	PC
STEG THE SLUG	11	4	RO	A, PC
STONE AGE	6	10	O	A, C, PC, ST
STONEKEEP	14	4	T	PC, CD
STONEKEEP	17	7	T	PC, CD
STREET FIGHTER ver.1.9	6	21	O	A, C, PC, ST
STREET FIGHTER ver.2.0	7	10	O	A, C, PC, ST
STREET FIGHTER 2	12	10	RO	A, PC
STREET HASSLE	16	6	RO	A
STREET ROD 2	4	28	O	A, PC
STRIKE COMMANDER	3	5	RO	PC, CD
STRIKE COMMANDER	8	18	O	PC, CD
STRIKE COMMANDER	12	4	RO	PC, CD
STRIKE COMMANDER	15	43	O	PC, CD
STRIKE FLEET	14	19	RE	A, C, PC, ST
STRIP POKER PROFESSIONAL	7	4	RO	PC
STRONGHOLD	9	33	[illegible]	PC, ST
STUNT CAR RACER	13	8	O	A, C, ST, ZX
STUNT EXPRESS	18	8	RE	C
STUNTS	4	29	O	PC
SUB BATTLE SIMULATOR	3	9	O	A, C, PC, ST
SUBWAR 2050	10	12	O	PC
SUPER FROG	14	7	RO	A, A12, CD32
SUPER G-MAN	13	6	RO	C
SUPER HERO	13	6	RO	C
SUPER NIBBLY	15	4	RO	C
SUPER ROBIN HOOD	13	6	RO	C
SUPER SPORTS CHALLENGE	16	9	RE	C
SUPERHERO	18	34	O	PC
SUPERSKI PRO	17	8	T	PC, CD
SUPREMACY	11	19	O	A, ST
SWIV	11	7	O	A50, C, ST, ZX
SWORD OF HONOUR	15	25	RE	A, PC
SYN BOGA WIATRU	6	8	O	XL
SYNDICATE	4	6	RO	A, A12, PC, CD
SYNDICATE	5	26	O	A, A12, PC, CD
SYNDICATE PL	12	32	O	A, A12, PC, CD
SYNDICATE 2	17	5	T	PC
SYSTEM SHOCK	17	6	T	PC, CD
SYSTEM SHOCK	18	6	RO	PC, CD
SYSTEM SHOCK	19	84	O	PC, CD
TAGALON	16	8	RE	XL
TAI-CHI TORTOISE	19	27	O	XL
TAJEMNICA STATUETKI cz.1	8	16	O	PC
TAJEMNICA STATUETKI cz.2	9	27	O	PC
TAJEMNICA STATUETKI cz.3	10	15	O	PC
TANK COMMANDER	17	6	RO	PC CD
TANK VS TANK	3	10	O	XL
TANKS	2	8	O	XL
TANKS!	16	40	O	PC
TASK FORCE 1942	15	48	O	PC
TEENAGENT	16	6	RO	PC
TEENAGENT	19	5	RO	PC
TEGEL'S MERCENARIES	11	4	RO	PC
TERMINATOR RAMPAGE	11	24	O	PC
TERRA COGNITA	13	6	RO	C
TFX	9	4	RO	A12, CD32, PC, CD
TFX	15	24	O	A12, CD32, PC, CD
TFX	18	8	RO	A12, CD32, PC, CD
THE TRAIN	8	6	O	A, C, PC
THEATRE OF WAR	5	30	RE	PC
THEME PARK	15	5	RO	A12, CD32, PC, CD
THEME PARK	16	66	O	A12, CD32, PC, CD
THEME PARK	18	45	RE	A12, CD32, PC, CD
TIE FIGHTER	16	6	RO	PC
TIE FIGHTER	17	34	O	PC
TIME LOCK	12	4	RO	A
TIME RUNNERS	7	5	RO	PC
TIMES OF LORE	5	7	M	A, C, PC, ST
TITANS LEGACY	17	5	T	PC CD
TOM AND JERRY	8	31	O	A, PC
TOMMINGS	6	5	RO	XL
TONTO FRIENDS	18	8	RO	A

TOP CAT	4	10	O	A, C
TOP SECRET	10	5	RE	XL
TORNADO	5	5	RO	A, A12, PC
TOYOTA CELICA GT RALLY	17	28	RE	A
TRANSARCTICA	19	34	O	A, A12, PC
TRANSPORT TYCOON	17	8	T	PC
TRAPS'N'TREASURES	16	7	RO	A
TREASURES ISLAND DIZZY	12	8	O	A, C, ST
TRISTAN PINBALL	13	28	RE	MAC, PC
TRODDLERS	12	4	RO	PC
TROLLS	16	19	RE	A, CD32, A12, PC
TUBIS	5	5	RO	PC
TUBULAR WORLDS	15	25	RE	PC
TURBICAN	13	7	RE	C
TURBO BIKE	18	8	RE	C
TURBO SCIENCE	14	52	RE	PC
TWO TOWERS	10	23	O	PC, ST
UCZEŃ CZARNOKSIĘŻNIKA	5	9	M	XL
UFO: ENEMY UNKNOWN	14	44	O	A, A12, CD32, PC
UFO: ENEMY UNKNOWN	18	8	RO	A, A12, CD32, PC
UGH!	7	17	O	A, C, PC
UNDER A KILLING MOON	16	7	RO	PC, CD
UNDER A KILLING MOON	17	9	T	PC, CD
UNDER A KILLING MOON	19	4	RO	PC, CD
UNDER THE GROUND	15	4	RO	C
UPIÓR	14	8	O	XL
ULTIMA 7: BLACK GATE	14	15	S	PC
ULTIMA 7: BLACK GATE cz.1	14	32	O	PC
ULTIMA 7: BLACK GATE cz.2	17	42	O	PC
ULTIMA 8: PAGAN	14	6	T	PC, CD
ULTIMA 8: PAGAN	16	34	O	PC, CD
ULTIMATE BODY BLOWS	14	6	T	CD32
ULTIMATE FOOTBALL	17	8	T	PC
UNCOVER IT	16	7	RO	PC
UNIVERSE	14	7	RO	A, CD32, PC, CD
UNIVERSE	16	7	RO	A, CD32, PC, CD
UNIVERSE	19	42	O	A, CD32, PC, CD
UNNECESSARY ROUGHNESS	11	25	RE	PC
UROPA²	19	7	RO	A
USS TICONDEROGA	17	8	T	PC CD
UTOPIA	14	28	O	A, PC
V FOR VICTORY 1	1	6	RO	PC
V FOR VICTORY 2	1	6	RO	PC
V FOR VICTORY: MARKET GARDEN	18	63	RE	MAC, PC
V FOR VICTORY: MARKET GARDEN	17	62	O	MAC, PC
VALHALLA	16	7	RO	A
VAPOUR	15	4	RO	C
VEIL OF DARKNESS	7	22	O	PC
VICKY	16	7	RO	A, XL
VIDEO POKER ARCADE	19	9	O	C
VIKINGS	5	32	O	PC
VIKINGS 2	14	43	RE	A, PC
VOYEUR	16	7	RO	MAC, PC, CD
VROOM	17	29	RE	A
VULCAN	16	65	O	PC, ST, ZX
WACKY'S TRAVEL	11	4	RO	PC
WAR IN RUSSIA	6	4	RO	PC
WAR IN RUSSIA	7	27	O	PC
WAR IN THE GULF	4	5	RO	A, PC, ST
WAR SHIPS	9	25	RE	PC
WARGAME CONSTRUCTION SET	14	9	O	C
WARLORDS 2	6	26	O	PC
WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER	17	60	O	PC
WAXWORKS cz. 1	7	16	O	A
WAXWORKS cz. 2	8	8	O	A
WEEN THE PROPHECY	17	40	O	A, PC
WESTERN FRONT	5	28	O	PC
WILD WEST SEYMOUR	14	9	O	A, C, ST, ZX
WILLY BEAMISH	1	23	O	A, PC, CD
WINDOWS RISK	11	34	RO	PC
WING COMMANDER 3	17	5	T	PC
WING COMMANDER 3	19	5	RO	PC
WING COMMANDER: ARMADA	15	5	RO	PC
WING COMMANDER: ARMADA	16	7	RO	PC
WINGS OF FURY	6	6	O	A, C, PC, ST
WINGS OF GLORY 1917-1918	17	6	T	PC, CD
WINTER SUPER SPORTS	16	19	RE	A, PC
WŁADCA	11	5	O	XL, C
WŁADCY CIEMNOŚCI	7	8	M	XL
WOLF	19	38	O	PC
WOLFENSTEIN 3D	2	7	O	MAC, PC
WOLFENSTEIN 3D	16	7	RO	MAC, PC
WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE...	17	8	T	PC, CD
WORLD CUP GOLF	17	9	T	PC, CD
WORLD EMPIRE II DELUXE	11	34	RO	PC
WRESTLING SUPERSTARS	12	6	RE	C
WYPRAWY KUPCA	5	5	RO	XL
WRATH OF THE GODS	17	7	RO	PC CD
WYPRAWY KUPCA	10	5	RE	XL
X-WING	2	36	RO	PC
X-WING	7	34	O	PC
XENOBOTS	6	35	RE	PC
ZEPPELIN: GIANTS OF THE SKY	17	8	T	PC
ZOMBIE DINOS	16	7	RO	MAC, PC CD
ZONE 66	10	23	RE	PC
ZOOL 2	16	41	RO	A, A12, CD32, PC

„Znaną jest rzeczą, że najsłynniejsi kronikarze, zanim zabiorą się do pisania swej historii, wpierw układają przedmowę i wstęp w słowach i okresach nader uczonych, chcąc swoim wywodom dodać lustru i wiarygodności, by ciekawi czytelnicy ich dzieła ujęci byli melodią słów i ich smakowitością. Ja, nie będąc biegłym w łacinie, nie ważę się na pisanie przedmowy czy prologu, bowiem aby wysławić bohaterskie czyny i przewagi nasze w czasie podboju Nowej Hiszpanii i jej prowincji, u boku dzielnego nieustraszonego wodza don Hernando Korteza, który z biegiem czasu dla swych bohaterskich czynów został markizem del Valle, i by móc to opisać tak wzniośle, jak się godzi, potrzeba innej wymowy i retoryki niźli moja. Te jednak wydarzenia, które widziałem i w których brałem udział walcząc jako naoczny świadek chcę zapisać z pomocą Bożą bardzo po prostu, nie odchylając się na tę czy na ową stronę. Jestem bowiem starym człowiekiem, mam ponad osiemdziesiąt cztery lata, wzrok mój i słuch osłabły i los mi nie dał innego bogactwa nad to jedynie, abym dzieciom i potomkom zostawił moją prawdziwą i ważną relację."

Bernal Diaz del Castillo,
„Pamiętnik żołnierza Korteza"

COLONIZA

Po odnoszącej ogromne sukcesy CIVILIZATION, wszyscy czują obowiązek zachwycić się nowym, długo oczekiwanym produktem MICROPROSE, autorstwa samego SIDA MEIERA. Tymczasem stwierdzamy, że COLONIZATION jest ogromnym krokiem w tył! Aby jednak nie ferować wyroków z góry, opisaliśmy tę grę bez żadnych uprzedzeń, zbierając na końcu najważniejsze, naszym zdaniem, wady.

Fabułą COLONIZATION jest, zgodnie z tytułem tej gry, kolonizacja nowo odkrytych ziem. Tak więc w tej grze płyniesz do nowych lądów, wysadzasz osadników, pionierów i wojsko, a później rozwijasz założone osady i przekształcasz je w kwitnącą kolonię dla chwały Boga i swojego króla.

Sterowanie w COLONIZATION jest proste. Wybiera się albo rozkazy z MENU ORDERS albo przy ruchu klika się przytrzymując klawisz myszy na punkcie docelowym (wyświetla się GO TO). Wysadzenie jednostek z okrętu na ląd polega na wskazaniu pola brzegowego.

Rozwój kolonii zaczynasz z pewnym zasobem podstawowym. Każda osada posiada kilka budynków oraz samodzielnie wytwarza żywność i różne towary. Dlatego też pierwszy osadnik powinien zająć się wyrębem lasu (LUMBERJACKS – po kliknięciu na kolonię). Po zgromadzeniu wystarczającej ilości drewna wskazane jest by zmienił zawód i został cieślą (CARPENTER). Pierwszą budowlą osady winien być port. Umożliwi to łowienie ryb, które przez jakiś czas mogą być istotnym dodatkiem do menu osadników (najlepiej sprowadzić do tego FISHERMANA – rybaka). Gdy liczba mieszkańców przekroczy wskaźnik 3 należy koniecznie zbudować LUMBER MILL (tartak wodny), WAREHOUSE (magazyn) oraz CHURCH (kościół), nie gardząc też STABLE (stadniną). Tartak przyspieszy budowę (produkcję HAMMERS), kościół (krzyże) przyciągnie nowych osadników, a stadnina powiększy ilość koni (o ile są w miasteczku).

Bardzo ważne jest także posiadanie do trzech zwiadowców na początku gry (SCOUTS), którzy odkrywając tajemne miejsca (wyobrażenia bodajże kalendarzy azteckich) przysporzą nam skarbów (GOLDEN CITIES OF CIBOLA) lub nowych osiedleńców (FOUNTAIN OF YOUTH). Zwiadowcy mogą także odwiedzać wioski i miasta indiańskie, w których po rozmowie z wodzem uzyskają albo informacje o najbliższych lądach, albo daninę.

Gdy zmęczony odkrywaniem nowych ziem powrócisz do macierzystego portu będziesz tu mógł wyładować lub załadować towar (wciskając przycisk myszy), zwerbować nowych osadników (trzech do wyboru... i coraz droższi, chyba że przez kilka lat dasz sobie spokój), zwerbować specjalistów z Królewskiej Akademii lub kupić nowy statek czy armatę.

Handel jest w tej grze mało opłacalny, a i statków nie trzeba posiadać za wiele (najlepiej 1 galeon, 2 statki kaperskie PRIVATEER i z 1 fregatę). Także o handlu podarkami z Indianami zapomnij. Szkoda czasu.

ROZWÓJ NOWEJ HISZPANII

Twoje osady (maximum 9) rozwijają się coraz intensywniej. Masz już zbudowany ARMORY, ewentualnie MAGAZINE, PRINTING PRESS i FORT. Kilku osadników warto przestawić na produkcję dzwonów wolności w TOWN HALL (idea niepodległości zyskuje zwolenników – najlepiej do 100%, a oprócz tego polepsza się administracja i wzrasta produktywność miast). Dzięki dzwonom wolności szybciej także dołączają do ciebie Ojcowie-Założyciele (FOUNDING FATHERS), bez których masz małe szanse na zwycięstwo oraz w razie ogłoszenia niepodległości szybciej przybędzie pomoc z zewnątrz.



Pamiętaj aby w jednym z miast zbudować stocznię naprawczą (DRYDOCK), dzięki czemu uszkodzone statki nie będą musiały pływać do Europy w celu naprawy. Należy też przekształcić jeden z kościołów w katedrę. Więcej produkowanych krzyży cementuje jedność kolonii, a także przyciąga kolejnych szaleńców gotowych na wszystko.

Do zwycięstwa wystarczy jeszcze tylko produkcja młotków i narzędzi (HAMMERS i TOOLS) w LUMBER MILL i BLACKSMITH'S SHOP. Aby je produkować musisz pozyskiwać drewno (LUMBER) i rudę (ORE). Pamiętać też należy o wystarczającym poziomie żywności.

Nowi koloniści płyną nie tylko z Europy, ale także wywodzą się z indiańskich wiosek, w których założyłeś misje (najlepsi do tego są JESUITS MISSIONARIES). Co dziwniejsze, atakując osiedle indiańskie z własną misją, przy każdym szturmie zyskujesz jednego osadnika indiańskiego (przedziwna konfiguracja).

Do pełni szczęścia i chwały potrzeba, aby każde z twych miast (liczące już pewnie po 15-20 ludzi) stało się Fortecą (FORTRESS), a także by posiadało ok. 200 muszkietów w magazynie, ze 200 koni rezerwy oraz 3 działa jako garnizon (działa i muszkiety możesz wyprodukować w ARMORY, MAGAZINE lub ARSENAL). Oprócz tego dobrze jest także mieć 4-5 dragonów na jedno osiedle i to raczej weteranów niż nowicjuszy.

Weteranów łatwo pozyskać budując COLLEGE (ale najpierw SCHOOLHOUSE) i umieszczając w nim dwóch ciemniebieskich żołnierzy. Co jakiś czas przekażą oni swą wiedzę następnym osadnikom, których należy wówczas wyposażyć w muszkiety i konie.

WOJNA O NIEPODLEGŁOŚĆ

Z chwilą ogłoszenia niepodległości (opcja GAME – DECLARE INDEPENDENCE) zaczynają się dziać rzeczy przedziwne. Znikają bowiem z planszy jednostki innych państw. Wszystkie twoje odziały weteranów stają się odziałami Armii Kontynentalnej (jakie takie szanse w starciu z armią królewską).

Po chwili tuż obok miasta z najmniejszą liczbą mieszkańców popierających ideę niepodległości lądują siły królewskie (jaki jest stan posiadania niedobrego władcy można łatwo sprawdzić wciskając klawisz F3). Odeprzyj pierwsze ataki broniąc się artylerią w fortecach. Następnie przestaw wszędzie wolnych osadników na produkcję dzwonów wolności (przyspieszenie interwencji obcego państwa na



MICROPROSE'94

PC: VGA, SB, GUS

STRATEGIA

Grafika	Dźwięk	Obsługa	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT
90%	90%	90%	65%	Tel.

twoją korzyść) oraz zaatakuj wroga wszelkimi dostępnymi oddziałami lądowymi. Nawet bardzo się starając, ciężko jest przegrać. Komputer gra bardzo schematycznie i wręcz głupio.

ATION

Huk armat, wystrzały muszkietów, tętent koni cichną powoli, wzburzone morze wyrzuca na brzeg ostatnie zakrwawione peruczki interwentów. To koniec imperium a zarazem początek nowego państwa – zwyciężyła idea niepodległości.

Jeszcze tylko sielski obrazeczek z nieodłącznymi fajerwerkami i już po grze.

GARŚĆ PORAD

1. Każdy osadnik lubi pochrupać dwie rybki lub dwie kolby kukurydzy. Licz więc dobrze, aby nie pomarli z głodu.

2. Miasta zawsze zakładaj w pobliżu gór i lasu, jeżeli jest tam rzeka to też dobrze, a już łowisko czyni z takiej lokalizacji Eden.

3. Poznaj cały ląd i rozmawiaj ze wszystkimi jego mieszkańcami, ale kolonia powinna mieć strukturę zwartą (oddalone miasta narażone są na ataki ze strony innych kolonii).

4. Miasta najlepiej rozmieścić blisko siebie (przesyłanie posiłków) – nikt ci nie każe zajmować całej Ameryki (lub nieznanego świata – jeśli ten wariant wybierzesz). Jeśli grasz na planszy historycznej najlepiej zająć Środkową Amerykę i pobliskie rejony którejkolwiek z obu Ameryk.

5. Na trudniejszych poziomach zdążysz otrzymać pomoc tylko niektórych Ojców-Założycieli. Zalecani są: MINUIT, DE SOTO, POCAHONTAS, FRANKLIN, LA SALLE, JEFFERSON, PENN, BOLIVAR, PAINE, WASHINGTON, DE BREBEUF. Resztę można zdobyć wedle uznania. Istotna jest również kolejność wyboru.

6. Handel powinen pełnić funkcję uboczną. Takie dorabianie na boku. Rozwinięcie produkcji jakiegokolwiek towaru na szeroką skalę powoduje, że jego cena w Europie spadnie do minimum i będzie rosła z powrotem bardzo powoli.

7. Istotne są tylko produkty i surowce priorytetowe (lumber, ore i tools). Inne potrzebne są tylko do zdobycia pieniędzy na rozwój kolonii.

8. Masz do wyboru cztery nacje: Anglików, Francuzów, Holendrów i Hiszpanów. Ma to niewielki wpływ na przebieg gry, ale i tak w wyniku ogłoszenia niepodległości nad miastami powiewa gwiaździsty sztandar. Anglicy potrzebują jedynie 2/3 normalnej ilości krzyży aby przyciągnąć nowych imigrantów. Francuzi mniej denerwują Indian niż inne mocarstwa europejskie. Hiszpanie posiadają większą siłę przy ataku na osiedla indiańskie, natomiast Holendrzy będąc narodem kupieckim nie muszą się martwić zbytnim spadkiem cen lub ich powolnym wzrostem.

9. Na końcowy wynik gry składa się wielkość zaoszczędzonej gotówki, liczba ludności i Ojców-Założycieli, liczba lat, o którą wcześniej osiągnięto niepodległość niż to było w rzeczywistości, ilość podbitych osad indiańskich (in minus), ogólny rozwój kolonii.

PODSUMOWANIE

Nic się nie powtarza dokładnie tak samo. COLONIZATION nie jest tak wspaniałą grą jak CIVILIZATION. Projektant gry, SID MEIER jest niestety wyjałowiony z pomysłów, co widać z przerażającą jasnością na przykładzie omawianej gry. Niestety jedna jaskółka, w stylu CIVILIZATION, nie czyni jeszcze wiosny w MICROPROSE. COLONIZATION, który miał być chlubnym następcą tej poprzedniej gry, jest pozycją niedorobioną i nieprzemyślaną.

1. Zabawa w handel stwarza graczowi mnóstwo niepotrzebnych możliwości (i opcji w menu) rozwoju przemysłu przetwórczego i podobnie możliwości rozwoju szlaków handlowych. Zakończenie gry nie zależy jednak od tego. Aby wygrać należy unikać niepotrzebnej straty czasu na przewożenie towarów, budowę coraz większych manufaktur. Gra nastawiona jest nie na harmonijny rozwój społeczności, jaką jest nowo założona kolonia, ale na przygotowanie do wojny o niepodległość. A jest to chyba duży błąd, gdy intelekt i myślenie zastępują propaganda i emocje. Nie tego spodziewaliśmy się po nowej grze SIDA MEIERA.

2. Walka. Tak jak w CIVILIZATION falanga starożytnej piechoty potrafi zniszczyć czołg, tak i tu algorytmy walki są wręcz niepojęte. Wielebny Pejotl poniósł kiedyś klęskę w CIVILIZATION mimo, że jego oddział miał przewagę 10,5:1. Świątobliwy Doc wkurzył się z podobnego powodu na COLONIZATION i powiedział, że już więcej w TO nie zagra. Grając należy więc liczyć się z wieloma niespodziankami. Zawiedliśmy się na Autorze gry łudząc się, że przy tworzeniu następcy CIVILIZATION, zostaną usunięte jej niedoróbki. Niestety tak się nie stało. Opcje militarne w obu grach nie są poprawnie rozwiązane. Ale chyba SID MEIER był w marines i coś mu się nie spodobało, a skutki tego muszą znosić teraz fani gier strategicznych.

3. Podbój. W rzeczywistości podbój wielkich państw indiańskich trwał zaledwie kilka lat. W grze zdobycie jednego miasta wymaga takich środków i tyle czasu, że lepiej dać sobie z tym spokój. Ale to chyba dlatego, że SID MEIER nie chce, żeby okrzyknięto go rasistą i dlatego jest taki stronniczy.

4. Metropolia a kolonie. Gra jest amerykocentryczna. Metropolia zakładała kolonie aby uzyskać jak największe zyski z handlu (na początku były to olbrzymie fortuny). Handel nawet niewielkimi ilościami rzadkich towarów przynosił olbrzymie zyski. Gra niestety odwraca wręcz sytuację. No cóż. Projektant gry też może tworzyć historię. Na szczęście nie uczą jej w szkołach.

5. Wielkość populacji. Umowność gry w tym względzie jest przerażająca. Dobrze wiedzieć, że w rzeczywistości rocznie przybywało do kolonii, np. hiszpańskich średnio od 5 do 25 tysięcy osadników. W grze jest zupełnie inaczej. Rozumiemy, że Autor gry chcieli ją uatrakcyjnić, ale co z tego wychodzi?

6. Murzyni. Oczywiście potomkowie wolnych i demokratycznych właścicieli niewolników zgodnie z modną w USA „polityczną poprawnością" nie mogli uwzględnić w grze istotnego ekonomicznie czynnika jakim były rzesze mieszkańców Afryki pracujących na plantacjach. A wystarczyło stworzyć w grze możliwość produkcji tytoniu, cukru czy bawełny tylko dzięki zakupieniu w Europie figurki „Murzynka Bambo". Niestety i tutaj SID MEIER jest tak „humanistyczny", że zasługuje na order LENINA nie mówiąc już o pokojowej nagrodzie NOBLA.

7. Kawaleria. W tym wypadku rączki opadają. Gdzież w tych głuszach i lasach Ameryki podziałoby się tyle pułków dragonów (jak chce Autor). A już ich efektywność przy szturmowaniu fortec doprowadza do rozstroju nerwowego. Wały zdobyte kawalerią, to chyba lekka przesada. Tak naprawdę trochę kawalerii, ze względu na teren swoich kolonii, mieli tylko Hiszpanie (MEKSYK, KALIFORNIA i TEKSAS). Ale byli to głównie tzw. lansjerzy hiszpańscy, czyli skrzyżowanie dragonów z późniejszymi ułanami. Na terenach kolonii angielskich, francuskich i holenderskich kawalerii praktycznie nie było, a konie były używane do transportu i przez dowódców. To następny historyczny trick SIDA MEIERA. Widocznie kawaleria powietrzna pomyliła się mu z konną.

8. Złoto. Gdzie jest złoto? Oprócz złota odkrywanego przez zwiadowców w grze możemy sobie wydobywać jedynie srebro, a i to tracące szybko na wartości. To już jest skandal.

9. Jałowość gry. Zwycięstwo w COLONIZATION polega na wygraniu beznadziejnej walki z wojskami króla. Aby wygrać należy więc wystawić jak najwięcej wojska (istota gry), wyszkolić je, obronić osiedla i wyciąć wroga. Po dwóch rozgrywkach staje się to po prostu nudne. Również eskalacja trudności na kolejnych poziomach nie podwyższa jakości gry. Autor zdobył się na niewielki wysiłek. Gracz otrzymuje nieco mniej gotówki, wolniej uzyskuje kolejnych Ojców-Założycieli. Wzrasta liczebność królewskiego korpusu ekspedycyjnego, ale oleju w głowie komputerowi nie przybywa.

10. I ostatnia uwaga. Bardzo łatwo wydawać na próżno przez długi czas pieniądze, próbując dokupić brakujące narzędzia przy budowie jakiegoś budynku. Dzieje się tak wtedy, gdy równocześnie produkujesz muszkiety lub armaty. Zawsze będzie brakować kilku TOOLS. Coś tu chyba nie tak.

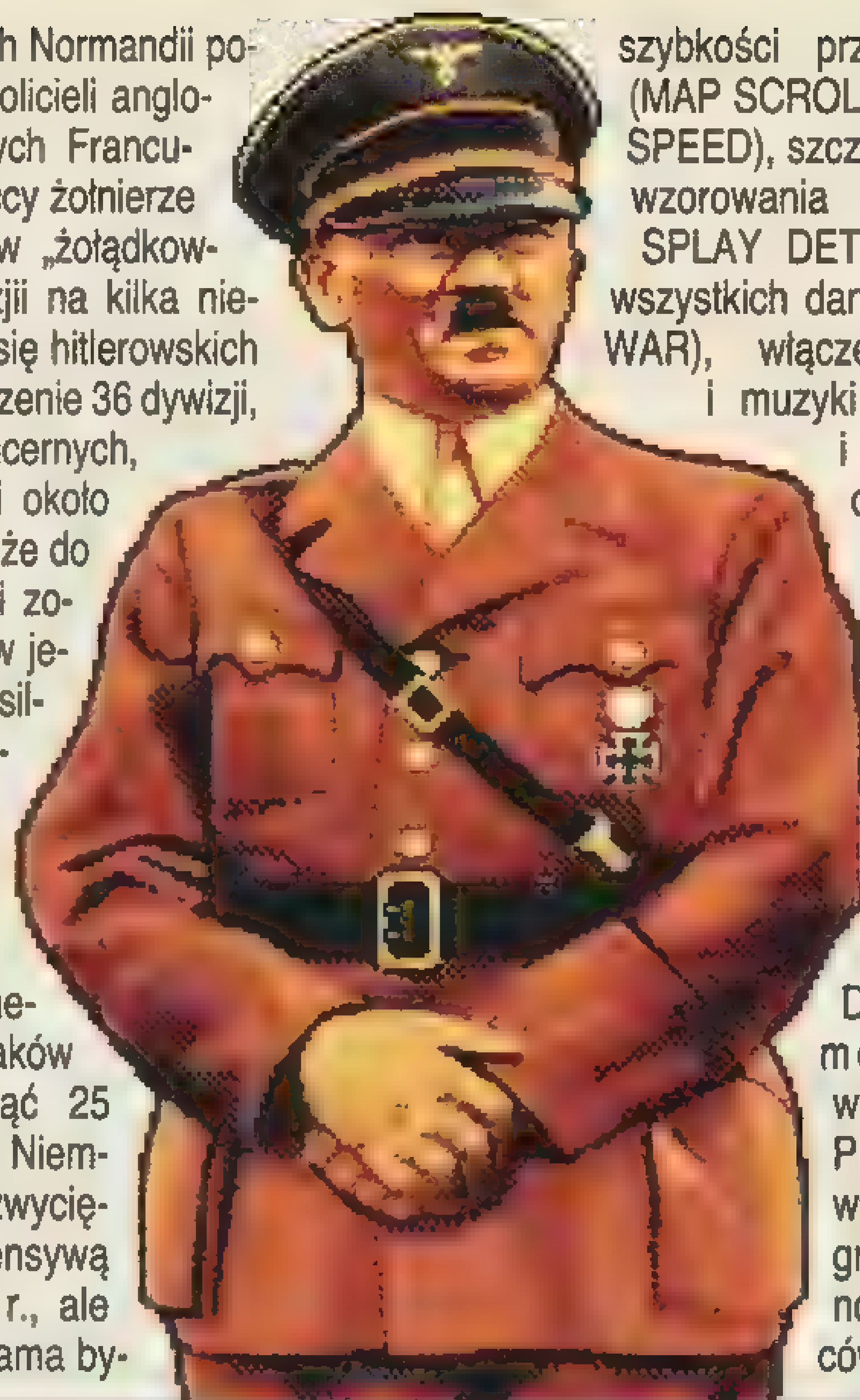
Śledząc dzieła takich projektantów gier, jak przesławny SID MEIER, którzy w znacznym stopniu kształtują świadomość i poglądy młodych ludzi, trudno się dziwić, że młody Amerykanin uważa, że w Warsaw chodzą po ulicach białe niedźwiedzie, a Wisła jest dopływem Oki. A tak ogólnie, to w COLONIZATION można sobie chyba tylko trochę pograć. Tylko trochę, bo im dłużej, tym nudniej. Ma za to trochę, ale tylko trochę lepszą grafikę i przyjemnie brzmiące melodie na każdą okazję. Poza tym jest to gra dla niezbyt wiele wymagających fanów strategii. Ma niewiele wspólnego z historią. Tylko mapy w historycznym wariancie gry i trochę nazwisk, też zresztą użytych nijako. Realność historyczna gry w zakresie ekonomicznym, społecznym i militarnym jest niewielka, a szkoda, bo była okazja opracowania nie tylko gry o ciekawej akcji, ale też gry o znacznych walorach edukacyjnych – zmuszającej do myślenia i uczącej historii. Trudno, może ktoś inny zrobi to lepiej.

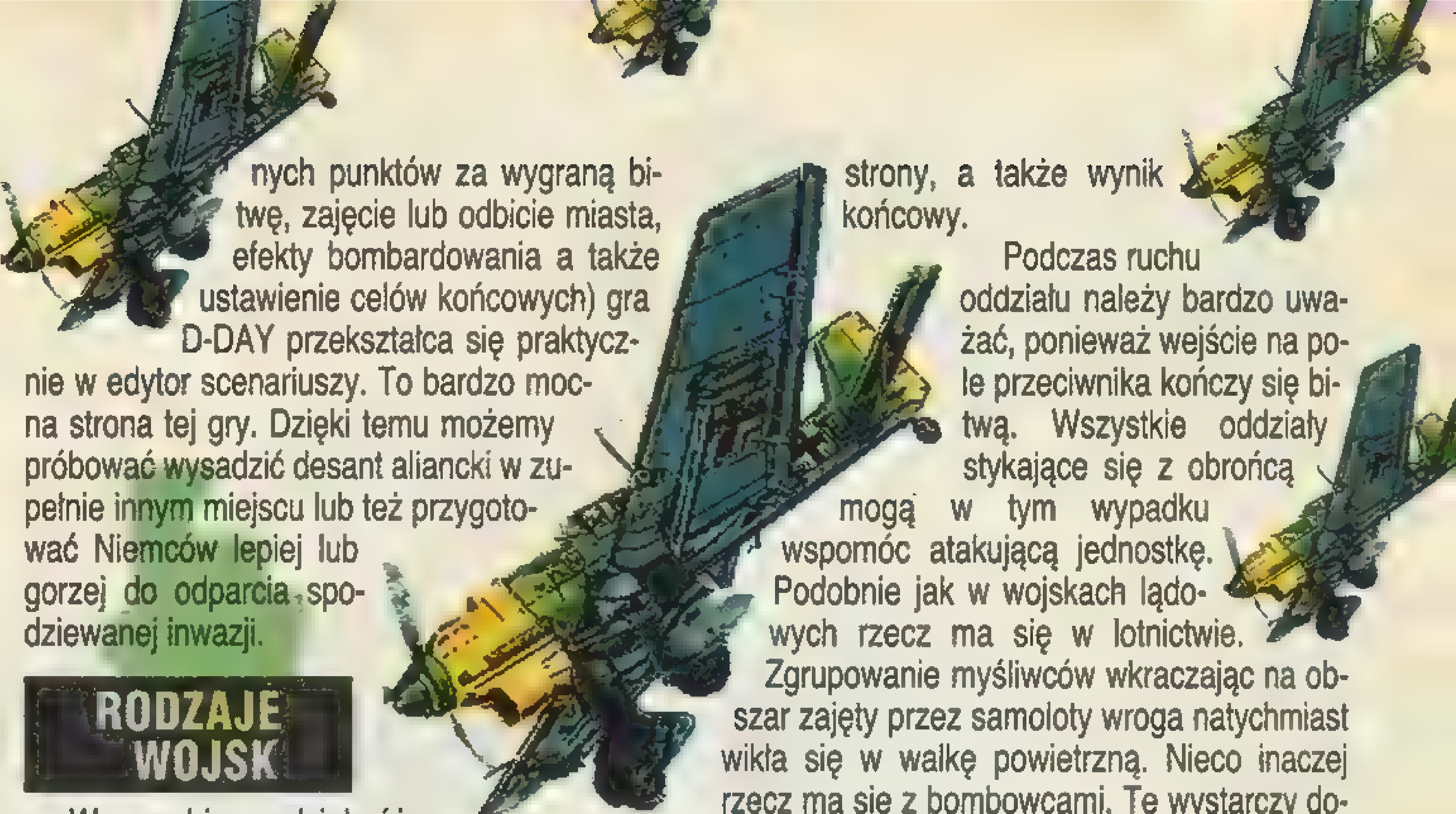
Berger & Doc

Dystrybucja od stycznia'95: IPS Computer Group



Podobno Sid Meier po przeczytaniu wersji roboczej tekstu rzucił klątwę na Bergera.





6 czerwca 1944 r. na plażach Normandii pojawiły się pierwsze grupy wyzwolicieli angloamerykańskich. Oprócz gorących Francuzek powitali ich jeszcze niemieccy żołnierze m.in. ze specjalnych oddziałów „żołądkowców". W pierwszej fazie inwazji na kilka niemieckich dywizji (kiedyś pisało się hitlerowskich lub faszystowskich) spadło uderzenie 36 dywizji, 10 samodzielnych brygad pancernych, ponad 10 tysięcy samolotów i około 130 okrętów. Dość powiedzieć, że do 12 czerwca przyczółek aliancki został umocniony i połączony, a w jego obronę zaangażowano 16 silnych dywizji amerykańskich, angielskich i kanadyjskich.

Dalsze operacje przebiegały po myśli dowództwa sprzymierzonych i pomimo kompletnego ignoranctwa generałów amerykańskich oraz braków w zaopatrzeniu zdołano zająć 25 sierpnia stolicę Francji – Paryż. Niemcy próbowali przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę kontrofensywą w Ardenach w grudniu 1944 r., ale przewaga materiałowa Wuja Sama była już zbyt duża. Cała impreza miała więc finał w maju 1945 r. o czym zresztą wszyscy dobrze wiemy.



EDEK RUSZA NA FRONT

Twórca całkiem dobrej gry BLUE AND GREY (opis w SS'10)– Ed Grabowski uznał, że warto opisane powyżej wydarzenia odtworzyć w postaci solidnej symulacji opartej na wypróbowanych wzorcach gry poprzedniej. Niestety nie zawsze kopiowanie pomysłów dobrych dla jednego okresu historycznego przynosi dobre efekty dla innego. Ale o tym szerzej pod koniec.

MENU

Główne MENU składa się ze znanych już elementów.

FILE – umożliwia zapisanie stanu gry (SAVE), odtworzenie zapisanej gry (LOAD), ponowne rozpoczęcie gry (RESTART GAME) i jej zakończenie (EXIT TO DOS).

OPTIONS umożliwia ustawienie szybkości przesuwu mapy (MAP SCROLL), gry (GAME SPEED), szczegółowość odwzorowania terenu (DISPLAY DETAIL), grę bez wszystkich danych (FOG OF WAR), włączenie dźwięku i muzyki (SOUND FX i TUNES), włączenie opcji gry z zaopatrzeniem (UNIT SUPPLY), szybkiej walki (QUICK FIGHT), ułatwionej gry (EASY MODE), własnego modelowania wyników (INPUT RESULT), włączenia opcji gry z samodzielnością dowódców (PERSONALITY), opcji grup różnych rodzajów wojsk (COMBINE GROUPS) oraz ustalenie warunków zwycięstwa (VICTORY CONDITIONS).

STATS umożliwia dokładne obejrzenie ilości strat oraz sił własnych.

MAP pozwala na ukazanie nazw miast na mapie (PLACE NAME), nazw krajów (COUNTRY NAME), przynależności poszczególnych miast (VIEW OWNER), obejrzenie stanu zaopatrzenia (SUPPLY) oraz morale jednostek (DISRUPTED), ukazanie na mapie jedynie lotnictwa (AIRCRAFT) oraz zmian terenu (GROUND CHANGE). Poniżej głównego MENU znajdziemy informacje o tym jaka jest data, pogoda, nazwa wskazanej jednostki oraz rodzaj zajmowanego terenu.

SCENARIUSZE

Przed rozpoczęciem gry musimy wybrać jedną z trzech możliwości, a mianowicie czy chcemy grać w grę standardową (STANDARD GAME), odtworzyć grę zapisaną (LOAD SAVE GAME), czy też zagrać w jeden z 4 historycznych scenariuszy. Są to w kolejności: RACE TO BERLIN – gra kompanijna, NORMANDY BREAKOUT – zdobycie Paryża, BATTLE OF THE BULGE – bitwa w Ardenach oraz MICRO MINATURES – bitwa amerykańskiej dywizji pancernej pod Dusseldorfem.

Po wyborze strony walczącej gracz ma również możliwość ingerencji w ustawienie początkowe (ALTER START). Opcja ta powoduje, że w połączeniu z możliwością tworzenia własnych warunków zwycięstwa w opcji VICTORY CONDITIONS (ustawienie ilości zdobywanych punktów za wygraną bitwę, zajęcie lub odbicie miasta, efekty bombardowania a także ustawienie celów końcowych) gra D-DAY przekształca się praktycznie w edytor scenariuszy. To bardzo mocna strona tej gry. Dzięki temu możemy próbować wysadzić desant aliancki w zupełnie innym miejscu lub też przygotować Niemców lepiej lub gorzej do odparcia spodziewanej inwazji.

IMPRESSIONS'94
1MB AMIGA
PC: VGA, SB
PC 1 AMIGA 2
STRATEGIA

75%	70%	80%	80%
Grafika	Dźwięk	Obsługa	Miodność

Cena w tys. zawiera VAT

RODZAJE WOJSK

W grze biorą udział różne rodzaje wojsk takie jak piechota, czołgi, piechota zmotoryzowana, saperzy spadochroniarze, jednostki zaopatrzeniowe, artyleria zwykła zmotoryzowana, bombowce, samoloty myśliwsko – bombowe, myśliwce, nocne myśliwce, okręty bojowe, statki transportowe i pociągi. Szkoda tylko, że zamiast uczyć prawdy historycznej autor gry odbiega od realiów i dzieli każdą dywizję na 3 oddzielne grupy: piechotę, czołgi i artylerię. Niestety wbrew chęciom autora na polu bitwy trzy rodzaje broni występowały łącznie i mowy być nie mogło o tak sztucznym i sztywnym podziale.

JEDNOSTKI SPECJALNE

1. Saperzy mogą budować porty, lotniska, pola minowe lub naprawiać zniszczenia. Te cenne jednostki przydają się bardzo przy umacnianiu zdobytego terenu w skali strategicznej, gdyż pozwalają przesunąć zaplecze bliżej frontu.
2. Transportowce w pierwszej fazie operacji to bezcenne narzędzie, dzięki któremu dywizje sprzymierzonych mogą znaleźć się w Europie (czy Albion to jeszcze Europa?). Wystarczy umieścić je w porcie zajmowanym przez jednostkę lądową, załadować ją, a w następnym etapie zostanie ona przetransportowana na miejsce przeznaczenia i wyładowana.
3. Okręty bojowe to niezawodne wsparcie wszelkich operacji desantowych. Duża siła ognia pośredniego może przeważyć szalę walki nawet przy przewadze liczebnej wroga. Dzięki autorowi gry D-DAY działa okrętowe sięgają z impetem w głąb (chyba zbyt głęboko) francuskiego lądu.
4. Lotnictwo dzieli się na myśliwskie i bombowe. Alianci posiadając miażdżącą przewagę powinni przede wszystkim zniszczyć wszystkie maszyny przeciwnika, a następnie przystąpić do bombardowań zarówno miast (osłabienie możliwości odbudowy sił) jak również rezerw, szczególnie pancernych.

DOWODZENIE STRATEGICZNE

Na mapie strategicznej jednostki zgrupowane są w stosach (kilka oddziałów na jednym polu) – maksymalnie pięć na jednym polu. Gracz może poruszyć całym stosem (klikając na danym stosie prawym klawiszem myszy, a następnie klikając na punkcie docelowym lewym klawiszem), lub pojedynczą jednostką. W tym drugim wypadku konieczne jest, o ile jednostka znajduje się w stosie, naciśnięcie literki S po prawej stronie ekranu, co wyłączy ją ze składu zgrupowania.

Przy poruszaniu można korzystać również z ułatwienia w postaci podanej ilości punktów ruchu, jakie trzeba wydać, aby wejść na dane pole (klikamy lewym klawiszem na napisie informującym o ogólnej ilości punktów ruchu oddziału). Ponadto, gdy wskażemy kliknięciem pole z informacją o ilości żołnierzy w odziale, komputer wyświetli nam dokładne zestawienie całego stosu z podaniem liczby piechoty, czołgów i artylerii.

Dla tych generałów, którzy w trakcie ruchu lubią grzebać w swych oddziałach polecam opcję LIST DIVISIONS, dzięki której można zmieniać nazwę dywizji, rozwiązać ją, zmienić przynależność do poszczególnych armii, połączyć z inną dywizją, lub podzielić na kilka części.

Nudzący się mogą nieco powspominać korzystając z opcji HISTORY. Z łezką w oku przeglądać tu można do woli wszystkie stoczone bitwy, straty poniesione w nich przez obie strony, a także wynik końcowy.

Podczas ruchu oddziału należy bardzo uważać, ponieważ wejście na pole przeciwnika kończy się bitwą. Wszystkie oddziały stykające się z obrońcą mogą w tym wypadku wspomóc atakującą jednostkę.

Podobnie jak w wojskach lądowych rzecz ma się w lotnictwie. Zgrupowanie myśliwców wkraczając na obszar zajęty przez samoloty wroga natychmiast wikła się w walkę powietrzną. Nieco inaczej rzecz ma się z bombowcami. Te wystarczy doprowadzić nad cel, a one same już dokonają zniszczeń bez udziału gracza.

DOWÓDCY I ZAOPATRZENIE

Oddziały wojskowe, wbrew temu co wynika z większości gier wojennych, nie walczą same z siebie. Aby wykrzesać z nich zapał bojowy zawsze za plecami musi znajdować się ich ukochany dowódca z bronią gotową do strzału. D-DAY oferuje nam szeroką gamę dowódców armii, których charakterystykę odnajdzie gracz w opcji REINFORCEMENT – ORGANIZATION w MENU. Oprócz składu poszczególnych armii istnieje fantastyczna opcja REVEAL PERSONALITY, dzięki której można określić zasadniczy charakter danego dowódcy, a także jego zdolności w ataku i obronie. Gdy coś nam się poprzestawia lub zepsuje, opcja DEFAULT przywróci stan pierwotny, a opcja RANDOMIZE uratuje niezdecydowanych.

Na polu bitwy jednostki poza dowodzeniem mogą (lecz nie muszą) same, bez woli gracza, podejmować działanie zgodne z charakterem dowódców. Uwaga więc, linia frontu może w pewnym momencie zmienić swój obraz w sposób przez nas nie zamierzony (oczywiście przy włączonej opcji PERSONALITY w MENU głównym).

Do strzelania, przemarszów itp. potrzeba paliwa, żywności i amunicji. Gdy gracz zdecyduje się na oddanie i tej strony rzeczywistości wystarczy włączyć opcję UNIT SUPPLY w MENU głównym.

Zaopatrzenie dostarczają jednostki z wizerunkiem beczki, zwane SUPPLY D. Zaopatrują one jednostki oddalone do sześciu pól. Niezaopatrzone jednostki ponoszą oczywiście większe straty (wszystkie tego typu uwagi odnoszą się, rzecz jasna, do opcji AUTOPLAY w bitwie).

REZERWY

Trzeba powiedzieć, że jest w czym wybierać. Gracz może wystawić dowolne rodzaje jednostek, w dowolnym mieście (co za poprawa w stosunku do BLUE AND GRAY) o ile wystarczy punktów zapasowych. Nowowystawiona jednostka może mieć dowolną nazwę wymyśloną przez gracza i przynależeć do dowolnej, wybranej przez niego armii. Szkoda tylko, że znów pominięto realia historyczne, ponieważ tworzenie jednostki nie trwało chwil i klików myszy kilku, ale był to proces złożony i długotrwały.

Korzystanie z rezerw odbywa się poprzez opcję REINFORCEMENT, która umożliwia zorientowanie się, na czyją stronę przechyla się szala zwycięstwa (SUCCESS BAR), ile gracz posiada jeszcze punktów zapasowych, a także wystawienie nowych jednostek (BUILD DIVISIONS) lub uzupełnienie starych (REINFORCE DIVISIONS – ale po określeniu procentu całości do uzupełnienia). Oprócz tego opcja MENU w REINFORCEMENT pozwala na włączenie lub wyłączenie pojawiających między etapami notek historycznych lub też przegląd wszystkich tych tekstów, opcja MAP na przejrzenie przynależności map na całm teatrze działań wojennych lub tylko w pobliżu linii frontu. Ostatnia opcja ORGANIZATION była już opisana przy dowódcach.

BITWA

Kluczem do zwycięstwa jest, jak to bywa w grach Edka, bitwa na poziomie taktycznym. Jeżeli gracz chce, aby wyniki walki były w miarę zrównoważone (tym razem algorytmy bitewne są dość poprawne), powinien wybrać opcję AUTOPLAY. Jeżeli natomiast ktoś lubi ciągle (lub prawie ciągle) wygrywać, powinien wybrać sterowanie ręczne grą. Dodać należy, że autor

zrobił wiele, aby nam to ułatwić i uprościć. Przede wszystkim opcja COMBINE GROUPS z MENU głównego powoduje, że na polu walki w jednej grupie znajdują się różne rodzaje wojsk (ale po co!). Opcja QUICK FIGHT ustawia od razu nasze oddziały w odpowiednim (według komputera) szyku. Jednak gracz powinien wybrać metodę siermiężną a skuteczną. Wymienione opcje wyłączamy uzyskując jednolite formacje ustawione na pozycjach wyjściowych. Omijamy również opcje w obrazie bitwy (OPTIONS, STATS, VIEW itd.), ponieważ komputer i tak ukaże nam figurki ubrane w odpowiednie mundury – spadochroniarzy, Brytyjczyków, Amerykanów, Landwehry itd. (opcja UNIFORMS), a reszta to czysta strata czasu.

Jedyną użyteczną rzeczą jest opcja OVERVIEW, która ukazuje pole bitwy z lotu ptaka wspierający lotnictwa i okrętów) i przesuwamy całość szyku w trybie ALL maksymalnie do przodu (znów MOVE PIECES). Po zakończeniu tego cyrku (od cyrkulacji myszą) zatwierdzamy okienko END SETUP i zaczynamy grę (PLAY). Najczęściej bitwa kończy się roztrzelaniem przeciwnika.

RADY NA DOBRANOC

1. Poziom strategiczny

Grając siłami Aliantów możesz sobie pozwolić na luksus popełniania błędów (wszak grę zrobili Amerykanie – więc Bóg jest z tobą). Przede wszystkim wystrzelaj lotnictwo przeciwnika i dokończ męczącą operację przewiezienia wszystkich jednostek na kontynent. Następnie wal w przód starając się jednocześnie ciągnąć powolne zaopatrzenie i dowództwo.

D-DAY
THE BEGINNING OF THE END

i pozwala zorientować się w ustawieniu przeciwnika (opcja PLAY – kontrolujesz walkę patrząc na mapę w tym trybie, SHRINK – wyłączenie sztabowej zabawy). Najczęściej gracz ujrzy trzy bryły wojsk: artylerii, piechoty i czołgów. Klikając prawym klawiszem na odziale wybieramy go, a następnie lewym klawiszem zatwierdzamy punkt docelowy ruchu dla całości (tryb ALL), grupy (tryb GROUP) lub danej figurki (tryb SINGLE). W trybie GROUP dodatkowo na szaro podświetlono inne jednostki tej grupy.

Gdy nieco przesunęliśmy trzy prostokąty wojsk do przodu, wybieramy w trybie GROUP grupę czołgów. Przestawiamy ją w wolne miejsce, a następnie w opcji FORMATION ustawiamy kierunek i szyk. Po przegrupowaniu (MOVE PIECES) ustawiamy wszystkie grupy czołgów tuż za piechotą, a artylerię za czołgami. Tak przygotowani olewamy opcję INDIRECT (mało skuteczny ogień

Paryż powinieneś zająć około 11 lub 12 czerwca (to też kpina). Otaczaj jak najwięcej jednostek niemieckich, odcinaj im zaopatrzenie, niszcz dowództwa. Warto od czasu do czasu bombardować oddziały pancerne faszystów (efekty beznadziejne) oraz ich miasta (ale tylko gdy się zrobi bardzo nudno).

W każdym dostępnym scenariuszu ruszaj żwawo do przodu, rozbijaj wrogie dywizje (DISRUPTED), a najlepiej otaczaj je. Wszak Berlin tuż, tuż.

Gra stroną niemiecką wymaga finezji w działaniach strategicznych i ręcznego sterowania każdą bitwą. Dzięki dużym stratom aliantów szybko nastąpi kryzys bitewny i szala zwycięstwa przechyli się na twoją stronę. W scenariuszach, które dają ci szansę walki na plażach Normandii postaraj się zepchnąć Brytów i Jankesów do wody. Niech się potopią psie syny. W innych scenariuszach często stosuj podwójne okrążenie dużych zgrupowań przeciwnika, każdy negatywny wynik walki dla aliantów skończy się rozpadem ich oddziałów (ROUTED).

2. Poziom bitwy

Mając ustawiony walec parowy, który opisałem wyżej, postępuj powoli do przodu. Artyleria i czołgi strzelają wtedy, gdy chociaż jeden żołnierz widzi wroga. Ale nie radzę wysyłać w przód pojedynczych straceńców bo szybko zginą. Tylko głęboka i szeroka kolumna da sobie radę z każdą przeszkodą. Bitwa Ediego charakteryzuje się pewnymi specyficznymi cechami:

– czołgi i artyleria najlepiej strzelają na odległość,
– najszybsze i największe straty u wroga powoduje piechota,
– na bliskie odległości piechota niszczy z łatwością czołgi i artylerię,
– artyleria jest lepsza od czołgów.

Pamiętając o tym, zawsze wygrasz. Problem rodzi się dopiero gdy siły przeciwnika są o wiele liczniejsze lub gdy masz same czołgi przeciw piechocie. W pierwszym wypadku sformuj walec parowy, podpuść nieco żołnierzy wroga – wykończ ich – i jeżeli nie widzisz szans na zwycięstwo wycofaj się (RETREAT). W drugim wypadku sformuj kolumnę i wysuń jeden, dwa czołgi do przodu. W ostateczności też daj nogę (w D-DAY ucieczka z pola bitwy kończy się jednak pewnymi stratami – weź to pod uwagę).

WADY GRY

Podstawową wadą gry jest czas rozgrywki. Nawet zastosowanie opcji AUTOPLAY w bitwach powoduje powolny rozpad mózgu. Dodatkowo przyczynia się do tego konieczność nieustannego kląskania myszą, co powoduje odpadnięcie ręki po kilku godzinach mordęgi (nie lepiej było, jak w WAR IN RUSSIA, dać różne stopnie samodzielności poszczególnym dowódcom?). Z tym wszystkim łączy się nierzeczywisty upływ czasu. Po kilku tygodniach walk sprzymierzeni solidnie umocnili jedynie przyczółek w Normandii, natomiast w grze gracz będzie aż za daleko.

Wszystko to jednak przebija rozwiązanie obrazu pola bitwy. To co było dobre w bitwie XIX-wiecznej, tu nie sprawdza się zupełnie. Jeżeli równie, a może nawet bardziej, skuteczne są kolumny piechoty co linie rozproszone, to możemy sobie darować całą sztukę wojenną. Podobnie idiotyczne jest stosowanie tych samych algorytmów w stosunku do figurki reprezentującej różne ilości żołnierzy. Kompania lub batalion naprawdę nie wyparowałyby w ciągu kilku minut, a nawet kilku godzin (a przynajmniej nie tak jak przedstawiono w grze). Ponadto czołgi (o bogowie!) są tu piątym kołem u wozu, delikatną panienką, którą może dmuchnąć (pardon – zdmuchnąć) byle piechur. Te przenośne armaty to istne curiosum – przykład totalnej bezsilności. Często chcąc nawet rozegrać bitwę osobiście – gracz w rozpaczliwym geście przesunie mysz na opcję AUTOPLAY.

ZALETY GRY

Gra mimo wszystko niesie ze sobą jednak również pewne możliwości. Opcja pozwalająca tworzyć własne scenariusze (ALTER START) czyni z D-DAY właściwie WARGAME CONSTRUCTION SET odtwarzający zachodni front II Wojny Światowej. To cudowna zabawa dla lubiących tę epokę oraz wszelkich gdybalistów.

Dla bardzo zaawansowanych graczy polecam opcję w OPTIONS głównego MENU – INPUT RESULTS, która pozwala na wykorzystanie własnych tabel z wynikami walk ułożonych przez grającego. Dzięki niej ustala się samodzielnie straty obu stron w bitwie oraz wybiera zwycięzcę. Jeżeli byłeś do tej pory niezadowolony z rezultatów walk, ułóż własną grę, a datę rozpoczęcia kampanii oraz warunki zwycięstwa możesz ustalić w opcjach VICTORY CONDITIONS i ALTER START.

Berger



Nieświadomi swego losu faszyści dziarsko maszerują na rzeź, PC

Gry strategiczne, które od prawie dziesięciu lat rozwijają się i rosną wraz ze sprzętem, w tym roku zostały przyćmione BATTLE ISLE 2 – grą, która cechuje się przede wszystkim rozległością i nowatorstwem konstrukcji. Najlepsze cechy interfejsów sterowania, przejrzysta mapa oraz łatwość wydawania rozkazów zjednały tej grze wielu zwolenników, nawet tych, którzy wcześniej patrzyli na strategie z ukosa.

BATTLE ISLE 2 ukazała się w wersji na trzech, pięciu oraz dwunastu dyskietkach, a także na CD-ROM. Wersje te różnią się bogactwem „dodatków": najuboższa ma okrojony dźwięk, pozbawiona jest animacji, niektórych komunikatów i większości informacji dodatkowych, zaś najpełniejsza (CD-ROM) ilustruje rozgrywkę plastycznymi scenami batalistycznymi, animowanymi sekwencjami w oknach informacyjnych, rozbudowaną oprawą dźwiękową i digitalizowanymi komunikatami.

Jest rok 250 nowej ery, na Chromos najeżdżają wojska Titan-Neta. Rada dwunastu wybiera najlepszego stratega, przywołując go do życia po dwuletniej hibernacji. Wybraniec nazywa się Val Haris. Na polecenie Izby zostaje on głównym dowódcą wojsk Drullian. Jego zadaniem jest całkowite wyparcie nieprzyjaciela z Chromos. Aby wypełnić tę misję, musi stoczyć 20 bitew, gdzie każda jest trudniejsza i rozleglejsza od poprzedniej.

STEROWANIE

Główny panel sterowania znajduje się u dołu ekranu. Są tu wywoływane myszą ikony oraz pola informacyjne. Panel ten współgra z sześciokątnym kursorem obecnym na polu bitewnym. Po przesunięciu myszy na dolną listwę, znacznik na panelu zmienia swój kształt ze strzałki na kulkę, którą wskazuje się uaktywnione ikony trzymając wciśnięty lewy klawisz myszy. Wybranie ikony następuje w momencie puszczenia myszy. Odwołanie komendy i opuszczenie lokalnego menu następuje po wciśnięciu prawego klawisza myszy, który jest tożsamy z wybraniem ikony LEAVE.

Zasady wydawania komend obowiązują w całej grze i są jednolite. W zależności od rodzaju jednostki, jej położenia w stosunku do przeciwnika i innych uwarunkowań, do dyspozycji staje bieżąco zestaw ikon adekwatny do sytuacji.

Ikony podstawowe:

OVERVIEW MAP – ogólna mapa w pomniejszonej skali.

CHANGE MODE – zmiana trybu; tym najczęściej kończy się turę i potwierdzając wybór tej ikony w następnym menu oddaje się pole gry przeciwnikowi.

MENU – wywołuje następne trzy ikony:

– MENU – przywołuje opcje zapisu i ładowania zapisanych etapów, ustawiania: poziomu trudności, mapy, efektów dźwiękowych. Tu można rozpocząć od nowa kampanię albo ją zakończyć. Opcji jest wiele, jedna wywołuje drugą, ale są bardzo czytelne i nieskomplikowane. Menu wywołuje też klawisz F1.

– INFORMATION – zawiera ogólną informację o siłach biorących udział w walce oraz energii i materiałach pozostających w dyspozycji gracza.

– LEAVE – naciśnięcie X pozwala zawsze na opuszczenie wybranej opcji lub wycofanie się z jakiejś niewłaściwie ustawionej w polu sytuacji.

LAST MESSAGE – przywołuje ostatnie informacje.

MISSION – przypomina zadanie do wypełnienia.

Ikony komend dla jednostki:

MOVE – wydanie jednostce rozkazu przesunięcia się.

ATTACK – zaciśnięta pięść może oznaczać tu tylko jedno: do ataku!

INFORMATION – dane o jednostce wraz z jej wizerunkiem.

Ikony komend w budowli:

CONTENTS – zawartość danej budowli.

PRODUCE – okno produkcji.

CHOICE – potwierdzenie wyboru.

Ikony komend w doku naprawczym:

REPAIR – naprawa jednostki

FILL – tankowanie paliwa.

POLE WALKI

Na polu walki czekają na rozkazy podwładne jednostki. Aby uzyskać informację o danej formacji, należy ustawić kursor na jednej z nich, a w polu informacyjnym na dole pokaże się jej nazwa. Po przytrzymaniu lewego klawisza myszy, u dołu pojawiają się ikony komend.

Przemieszczenie jednostki polega na wskazaniu jej kursorem i użyciu ikony MOVE z dolnego okna. Pole walki zostanie przyciemnione, a rozjaśnione pola będą wskazywać możliwość przemieszczenia tej jednostki. Ruch następuje po wskazaniu kursorem wybraniego celu ruchu. Możliwe jest też odwołanie komendy ruchu – prawy klawisz myszy lub ikona LEAVE z dolnego okna.

SEKWENCJA WALKI

Po naciśnięciu ikony z pięścią ekran zostaje przyciemniony, a jasne pola wskazują możliwe do zaatakowania jednostki. Po wskazaniu kursorem znienawidzonej jednostki można jeszcze według ustalonej konwencji wybrać za pośrednictwem ikony rodzaj broni (od A do D), przy czym najczęściej najlepsza jest A. Zwolnienie klawisza to sygnał do ataku. Rozpoczyna się widowisko z dreszczykiem w zupełnie zmienionej scenerii...

...Pod nawisłymi, ciemnymi chmurami rozpościera się surowy krajobraz. Po nierównym podłożu suną ku sobie na dużych obrotach opancerzone pojazdy. Nagle martwą ciszę przerywa piekielny huk odpalanych pocisków i jazgot broni maszynowej. W powietrzu przelatują szczątki rozerwanych wozów i unosi się tuman kurzu. Gdy opada, kamery pokazują z różnych ujęć pobojowisko. Można policzyć straty. Koniec transmisji...

Po walce u dołu ekranu otrzymuje się informacje statystyczne: straty obu stron, zmiany poziomu doświadczenia uzależnione od zadanych wrogowi zniszczeń, zużycie paliwa oraz pocisków (salw).

Sekwencję trójwymiarowej bitwy można wyłączyć klawiszem F2, wówczas walczące jednostki są pokazywane u dołu ekranu po lewej i prawej stronie, a efekty pojedynku widać na niebieskim (własnym) i czerwonym (wroga) pasku



1 – w tym małym kwadraciku pokazywane jest doświadczenie jednostki: 1 kreska - bez doświadczenia, X - weterani;
2 – pole kursora - pokazuje co znajduje się pod sześciokątem, tu również ustawia się kursor myszy podczas przesuwania pola gry w dół (scroll);
3 – nazwa jednostki lub obiektu;
4 – liczebny stan jednostki (1 kwadracik - 1 sztuka);
5 – stan paliwa jednostki;
6 – stan amunicji;
7 – rodzaj amunicji wyrażany symbolami:
DUŻE DZIAŁO – pociski dużego kalibru
MAŁE DZIAŁO – lekkie uzbrojenie
UKOŚNA LINIA W GÓRĘ – pociski ziemia-powietrze
KRZYWA LINIA W DÓŁ Z CIEMNYM TŁEM – bomby głębinowe
UKOŚNA LINIA W GÓRĘ Z CIEMNYM TŁEM – torpedy
UKOŚNA LINIA W DÓŁ – pociski powietrze-ziemia
LINIA PIONOWA – bomby
WYŻSZA LINIA POZIOMA – pociski powietrze-powietrze
NIŻSZA LINIA POZIOMA – pociski ziemia-ziemia
GRANATY – amunicja dla jednostek lądowych
BOMBY – amunicja dla samolotów
BOKSY – materiały do napraw innych jednostek.

BATTLE ISLE 2

z liczbą jednostek. Jest to wygodna funkcja, z której warto korzystać przy dużej liczbie formacji, zwłaszcza w turze przeciwnika – przyspiesza to znacznie grę i nie naraża na stresy.

Po oddaniu salwy jednostka musi pozostać na miejscu (wyjątkiem jest RANGER oraz BUGGY). Dopiero w następnej turze można odprawić ją do bazy, w której będzie mógł dokonać napraw.

JEDNOSTKI

W tej wojnie występuje ponad 50 typów jednostek, a każda ma swoje indywidualne cechy i możliwości. Na ogół jednostka składa się z 10 elementów, chociaż są jednostki o mniejszej ich liczbie. Oto ich pełny wykaz i podstawowe wyróżniki:

PIECHOTA

Demon 131 – lekka brygadá zmechanizowana robotów. Jednostka zdobywcza.

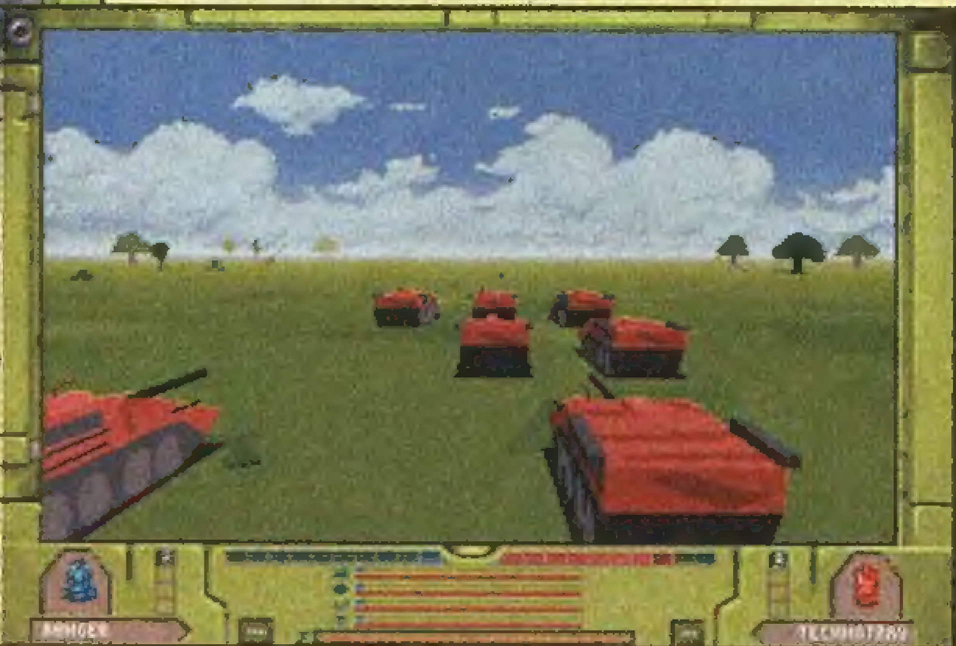
Troll – elitarna ciężka brygada zmechanizowana robotów wyposażona w rakiety. Jednostka zdobywcza.

WOZY BOJOWE

Ranger – lekko opancerzony, szybki pojazd zwiadowczy, idealny na wypady pod wrogie składy. Może jechać, strzelać i znów jechać. Jednostka zdobywcza.

Buggy – mały, czterokołowy wóz dobry na piachy. Podobnie jak Ranger może jechać, strzelać i znów jechać, odpala rakiety na odległość 2 pól.





Technotrax – szybki, lekki czołg, podstawa ataku.

Samurai 2 – średni czołg, może atakować samoloty.

Comet FP-4Z – pojazd przeciwlotniczy, może też atakować jednostki lądowe.

Snake – opancerzony transporter piechoty.

Sting – czołg rakietowy.

Archimedes – ruchoma wyrzutnia rakietowa o zasięgu rażenia do 6 pól.

Spring 1 – czołg transportowy.

Atlas – duży, lądowy transporter, nie uzbrojony i bardzo wrażliwy na atak.

Vader – poduszkowiec transportowy poruszający się po lądzie i wodzie.

Nashorn – duży czołg atakujący.

Imperator – ciężki czołg, lądowy krążownik, wrażliwy na warunki terenowe i atmosferyczne, strzela na odległość 2 pól, również po ruchu.

POJAZDY INŻYNIERYJNE

Planum 5 – buduje drogi i tory kolejowe.

Regio – buduje forty (tereny ogrodzone).

POJAZDY WSPIERAJĄCE

Algol – cysterna tankująca paliwo.

Alcor – wóz amunicyjny.

Sinus – wóz do napraw jednostek w polu.

Orion OR-3 – ruchomy radar.

Elixir 2 – ruchomy antyradar, zamaskowany w terenie ale pokazujący się podczas działania.

OKRĘTY

Patrix – mała łódź patrolowa.

Hydra – łódź torpedowa, strzela na odległość 2 pól.

Polar C6 – krążownik, zasięg rażenia do 4 pól.

Titan N2 – lotniskowiec zdolny do tankowania i napraw samolotów, może uderzyć na odległość do 6 pól.

Zenit MBS-19 – pancernik ciężko uzbrojony o dużym zasięgu rażenia.

Moeve SX-1 – łódź pościgowa.

OKRĘTY PODWODNE

Nautilus – duży transportowy okręt podwodny.

Rex – okręt podwodny zdolny do napraw, tankowania i uzbrajania.

Orca V7 – myśliwski okręt podwodny.

SAMOLOTY

Exterminator – wszechstronny myśliwiec odrzutowy z rakietami powietrze-powietrze i powietrze-ziemia.

Genom J1 – myśliwiec odrzutowy z rakietami powietrze-powietrze.

Uhur 51 – podstawowy samolot z radarem, zmodernizowany Avacs.

Spectrum – samolot tankujący inne samoloty.

Sperber – samolot morski.

Ghost FB-3 – potajemny myśliwiec, trudny do wykrycia przez radar, o dużym zasięgu oraz rażeniu przez 2 pola.

Dragon H-1 – większy helikopter bojowy.

Guppih 2 – helikopter transportowy.

Crux – samolot transportowy.

Stormbringer – „niewidzialny" bombowiec latający na dużych wysokościach, spełnia również funkcje rozpoznawcze (odkrywa mapę).

POCIĄGI

Monolith – polowy pociąg naprawczy.

Dolmen Z1 – pociąg transportowy.

Anaconda Z2 – pociąg pancerny, ciężko opancerzony i uzbrojony, strzela na odległość 4 pól.

Menhir Z4 – pociąg szybkobieżny.

Excalibur Z3 – pociąg z artylerią, która strzela na odległość kilku pól.



ARTYLERIA I INNE

Pulsar A3 – artyleria samobieżna, strzela na odległość 5 pól.

Supervirus – grupa samobieżnych katiuszy lub min morskich.

Ionstar – potężna artyleria stacjonarna o długim zasięgu rażenia, do 7 pól.

Medusae – artyleria przeciwlotnicza o długim zasięgu. Powinna być przewożona transportem.

Rune – urządzenie radarowe przewożone transportem.

Aldinium – kryształ, który może być przewożony do każdej instalacji wzbogacając ją o 20 M.

Skull – bunkier stacjonarnej artylerii umożliwiający zakrycie wszystkich jednostek znajdujących się wewnątrz, strzela na odległość do 5 pól.

Jednostki mogą być naprawiane przez specjalne wozy naprawcze w polu albo w bazach, które mają odpowiednie zapasy energii i materiałów. Podobnie odbywa się tankowanie paliwa.

Aby uszkodzone pojazdy odesłać do bazy naprawczej, muszą ją uprzednio zdobyć. Poza RANGERAMI jeszcze tylko piechota, a więc DEMONY i TROLLE mogą zajmować wrogie i neutralne obiekty. Stąd jednostki te nazywa się zdobywczymi i z tego powodu są cenne i powinny być używane rozważnie, a poza tym być chronione, gdyż nieprzyjaciel przede wszystkim na nich koncentruje ogień.

Naprawę można rozpocząć wtedy, gdy jednostka stanie się kolorowa, co wymaga odczekania jednej tury. Po wskazaniu kursorem niebieskiej bazy (czerwona i zielona to wrogie, szara neutralna) i przytrzymaniu lewego klawisza, na dole pojawia się w tradycyjnym układzie ikona CONTENTS. Zwolnienie kla-



wisza przywołuje nowe okno, które przedstawia wnętrze bazy.

Okno to podaje informacje o zasobie energii (E) i materiałów (M), oraz zapotrzebowaniu naprawczym jednostki, zależnym od stopnia jej uszkodzeń. Jeśli zasoby bazy są wystarczające, jednostka może być naprawiona. Wydanie komendy naprawy polega na przytrzymaniu kursora na symbolu jednostki i wybraniu ikony REPAIR. Sąsiednia ikona FILL pozwoli po naprawie zatankować jednostkę. Opuszczenie bazy następuje po wybraniu ikony MOVE, po czym można od razu przemieścić jednostkę po polu walki, oczywiście tylko w takim zakresie, jaki wskazują rozjaśnione na tę okoliczność pola.

Jeżeli w bazie nie ma już nic do roboty, wystarczy nacisnąć prawy klawisz myszy. Jeśli jednak baza jest produkcyjna, to można zbudować nową jednostkę, oczywiście według ujednoliconych zasad komenderowania. Na przykład w fabryce po przytrzymaniu kursora na czystym polu przeznaczonym dla jednostek przywoła się ikonę PRODUCE, która z kolei wywoła okno z pełnym asortymentem jednostek, które można produkować. Po wybraniu pożądanego typu wybór potwierdza się wybierając kursorem ikonę CHOICE. Okno się schowa, a pojawi się wnętrze bazy, gdzie widać będzie wybraną jednostkę, jeszcze szarą, bo znajdującą się w toku produkcji. Do boju będzie mogła wyjechać dopiero w następnej turze. Z zapasów energii i materiałów bazy zostaną odjęte punkty potrzebne do wyprodukowania jednostki.

BLUE BYTE'94
1 MB AMIGA
PC 386: VGA, SB, GUS
PC CD-ROM
PC 5 AMIGA #
STRATEGIA
90% Grafika | 90% Dźwięk | 95% Obsługa | 100% Miodność | 1750 Cena w tys. zawiera VAT

OKNO BAZY

Pod obrazkiem jednostki i jej nazwą znajduje się wykaz broni, jaką dysponuje z podaniem jej mocy, liczby salw i zasięgu. Obok są:

OKO – podaje ile pól odkrywa w swoim promieniu i z jakiej odległości może zobaczyć przeciwnika.

4 STRZAŁKI – punkty ruchu w turze.

BECZKA – koszt tankowania odejmowany z energii (E).

MUR – siła pancerza (im większa tym lepiej).

MŁOT – symbolizuje budowę jednostki, a liczby obok mówią o tym, ile budowa pochłonie energii (górna) i materiałów (dolna cyfra).

FLAGA – wskazuje jednostki zdobywcze.

STRZAŁKI GÓRA/DÓŁ – określają wysokość dla samolotów i głębokość dla jednostek podwodnych. Przy podanych wartościach jednostki te nie będą widoczne dla nieprzyjaciela.

U góry z prawej pod nazwą miejscowości pokazane są:

– stan energii i materiałów oraz ile ich przybędzie w następnej turze (E+, M+),

– punkty pod LAND, SEA, AIR oznaczają zdobycze w dotychczasowej kampanii jednostek lądowych, morskich i lotnictwa. Punkty te mogą być przydzielane jednostkom w bazach (wystarczy nacisnąć na ikonę gwiazdy, przytrzymać ją i z wywołanych gwiazdek wybrać tę z odpowiednią wartością – nagrodzona jednostka będzie pauzowała jedną turę).

NIEBIESKIE POLA – to miejsca dla jednostek.

WARUNKI TERENOWE

Rodzaj terenu i pogody ma duże znaczenie w tej grze. Przekonasz się o tym na własnej skórze w dalszych, bardziej skomplikowanych scenariuszach. Cechą wyróżniającą BATTLE ISLE 2 od innych współczesnych gier jest przykrycie części terenu (trochę podobna idea do wykorzystanej w EMPIRE, choć już nie tak prymitywnie). Ujawnienie szczegółów może nastąpić tylko poprzez rozpoznanie radarem (najszersze), zwiad lądowy lub lotniczy i przez wejście zwykłej jednostki na zakryty teren (najmniejsze spektrum rozpoznania). Pokryty rudym filtrem teren kryje wiele niespodzianek, wchodząc nań bez rozpoznania można się dostać pod lufy dział albo zderzyć z silną jednostką pancerną.

Teren w BATTLE ISLE 2 jest bardzo urozmaicony, występują tu drogi, tory kolejowe, różnego rodzaju zabudowania i instalacje, forty (tereny ogrodzone), lotniska, a wszystko to usytuowane w normalnym środowisku, w którym są równiny, wzgórza, lasy i bagna, rzeki, jeziora i morza.

Jasne, że w normalnych warunkach terenowych pogoda odgrywa niepoślednią rolę. W czasie roztopów ciężkie czołgi i wozy opancerzone łatwo mogą utknąć w polu. Pod SAMURAIEM może się załamać topniejący lód na jeziorze itp. Dlatego warto nie tylko czytać ukazujące się co jakiś czas komunikaty sekcji meteorologicznej, ale stosować się do nich. Jeżeli meteo zapowiada deszcze, to ciężki sprzęt należy wyciągnąć na drogi lub inny twardy grunt.

Rodzaj terenu wpływa także na ruch oraz możliwości ataku i obrony jednostek. Piechota jest bardzo dobra jako jednostka obronna w zalesionych górach. Czołgi są dobre w ataku na drogach, ale także są tu wrażliwe na wrogie uderzenie. Właściwie wszystkie jednostki znajdujące się na drogach są bardziej wrażliwe na atak.

Wśród zabudowań należy rozpoznawać te, które wypełniają jakieś funkcje, a są to:

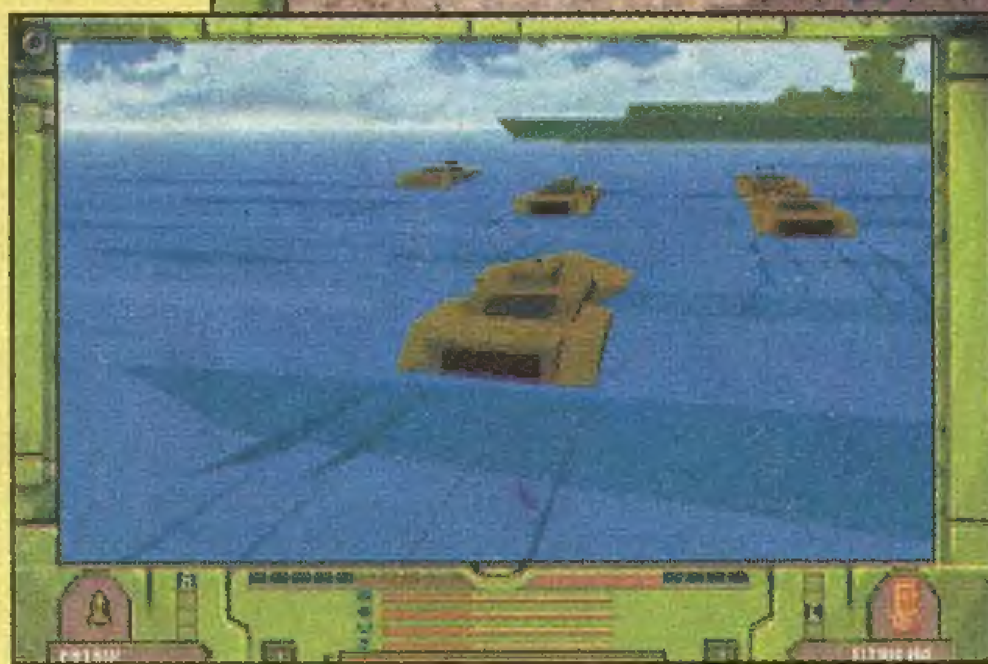
DOWÓDZTWO (HQ) – największa budowla, nie na każdej mapie widoczna. Jeżeli wróg dotrze do tego obiektu i zajmie go, to oznacza to natychmiastową przegraną. W Kwaterze Głównej można dokonywać napraw, tankować, uzbrajać i budować.

MIASTA – małe kwadraty, mogą naprawiać, tankować i uzbrajać.

SKŁADY – zdolne do napraw, tankowania i uzbrajania.

LOTNISKA – budowle z wychodzącymi z nich pasami startowymi. Można tu budować, naprawiać, tankować, głównie samoloty.





PORTY – obiekty położone nad morzem. Mogą budować, tankować, naprawiać, ale przede wszystkim okręty.

UKRYTE BAZY – występują w niektórych scenariuszach. Potrafią budować (ta funkcja nie jest pewna), naprawiać, uzbrajać i tankować.

TAKTYKA I RADY

– piechotę i inny lżejszy sprzęt należy przewozić transporterami, pamiętając jednak, że trafienie transportera powoduje takie same straty wśród jednostek przewożonych,

– w pierwszej kolejności warto niszczyć wrogi zwiad oraz artylerię samobieżną i stacjonarną, która gdy się wstrzela potrafi rozbić jednostkę jednym strzałem,

– należy wykorzystywać możliwości BUGGY przy ich obstrzale rakietowym z odległości dwóch pól przy niszczeniu wrogiego zwiadu, piechoty i osłabianiu przeciwnika,

– powinno starać się okrążać wroga w kilka jednostek i niszczyć go do końca (nie może się odbudować, a my dostajemy punkty doświadczenia),

– należy umiejętnie ustawiać SUPERVIRUSY, blokując nimi drogi, bazy oraz przedpola. Wrogie miny można wykorzystywać jako obiekty do wstrzeliwania się przez artylerię i inne jednostki,

– wozy dostawcze, naprawcze i budowlane powinno się przesuwać za głównymi siłami; zbyt duża odległość oznacza braki w paliwie, amunicji i komunikacji. Brak dróg przy złej pogodzie unieruchamia wiele jednostek,

– trzeba koncentrować się na zdobywaniu baz wroga, co uniemożliwia mu produkcję nowych jednostek i odcina od zaopatrzenia,

Jednostki czekają na rozkazy, pora ruszać na zwiad przed bitwą, w której może paść wiele zaskakujących rozstrzygnięć i gdzie ujawni się sporo jeszcze niespodzianek, których nie opisywałem nie tylko z braku miejsca, ale przede wszystkim dlatego, by nie psuć smaku tej znakomitej gry. A gra jest rozległa – zawiera 20 scenariuszy kampanijnych oraz dalsze 4 wgrywane do samodzielnych walk (SINGLE PLAYER MAPS). W dużych operacjach może uczestniczyć do 400 jednostek lądowych, powietrznych i morskich. Do osiągnięcia celu prowadzi więcej niż jedna droga, co wyraźnie uatrakcyjnia grę. W rozgrywkach z przeciwnikiem trzeba się wykazać sprytem, oryginalnym planowaniem i umiejętnością nietypowego rozwiązywania problemów. Jako niedociągnięcia producentów można podać tylko długi czas trwania tur przeciwnika rozgrywanych przez komputer oraz zbędne pojawianie się okien w bazach, w których już nic nie ma do roboty. Mam nadzieję, że następne wersje BATTLE ISLE 2 – TITAN'S LEGACY oraz wersja Windows: SHADOW OF THE EMPIRE będą nie tylko pozbawione wad, ale jeszcze bardziej urozmaicone.

BS

Dystrybutor wersji PC CD-ROM: CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03



W głowie tego młodego Niemca zrodziła się idea tej militarnej gry wszechczasów.

THE LION KING



Piękne i bajecznie kolorowe baśnie Disneya, które dzieci oglądają z rozdziawioną japą, nierzadko wyciskają łzy z oczu nam, dorosłym. Taki jest „Król Lew", trzeci po „Pięknej i Bestii" oraz „Alladynie" pełnometrażowy animowany film wytwórni Disneya. Film jest najznakomitszym dziełem rysowanej kinematografii, posiada doskonały scenariusz, umiejętnie zawiązaną intrygę, rozczulający happy end oraz obowiązkowy, choć nie za nachalny smrodek dydaktyczny.

Strona plastyczna powstawała ponad trzy lata, a pracowało nad nią ok. 600 artystów. Piosenki skomponował Elton John, zaś głosu użyczyli zwierzętom sławni aktorzy, jak np. Whoopi Goldberg. O tym wspaniałym filmie można by zapisać niejedną stronę, co więcej, wielu już to zrobiło. Obejrzyjcie więc koniecznie, bo jest to baśń dla dzieci i dla dorosłych.

LION KING jest za to już kolejną grą firmy DISNEY SOFT, po HARE RAISING HAVOC, TOM AND JERRY, BEAUTY AND THE BEAST i wielu innych; tym razem wydana w kooperacji z VIRGIN. Gra realizuje tradycyjny model zręcznościówki opartej na motywach filmu, tj. pewne sceny z szerokiego ekranu połączono w epizody, te zaś ustanowiono levelami, dając jeszcze dla okrasy przerywnikowe sekwencje animowane lub bonus levele.

W pierwszej scenie szaman Raffit pokazuje z lwiej skały całemu światu narodzonego małego Simbę – syna Mufasy, następcę lwiego tronu. Dalej zostajesz sam na sam z małym, którego będziesz musiał poprowadzić przez młode życie aż do dorosłości, gdy będzie mógł objąć tron, a raczej odbić go z rąk stryja-bratobójcy, podstępnego renegata Skazy.

Na pierwszym levelu mały Simba baraszkuje po skałach, udając się bez pozwolenia w kierunku cmentarzyska słoni. Na szczycie kamiennej góry po raz pierwszy stoczy walkę z hieną – plugawym stworzeniem wypchniętym na margines w zwierzęcej społeczności. Hieny zaatakują w trzecim levelu, na cmentarzysku słoni, gdzie zadaniem Simby będzie tylko przeżyć. Za to w drugim levelu mały lew będzie musiał przedostać się przez sawannę – przebrnąć mokradła huśtając się na ogonach nosorożców i zjeżdżając po grzbietach żyraf oraz galopując na strusiu. Będzie też musiał namówić małpy by przerzuciły go przez cierniowe haszcze.



W uroczym bonus levelu na chwilę znajdziemy się w towarzystwie borsuka Timona i knura Pumba, a zabawa będzie polegała na tym, by Pumba łapał w ryj zrzucane przez Timona smakowite robale. Ostatni level to powrót Simby z wygnania, trudna droga przez wyniszczoną krainę, zamieszkałą przez wygłodniałe i krwiożercze hieny.

Behawiorystyczny garnitur młodego lewka obejmuje bieganie, podskoki, warowanie i wycie. Dorosły Simba otrzyma jeszcze dar zabójczego ciosu uzbrojoną w pazury łapą. Ostateczna konfrontacja ze Skazą zakończy się zwycięstwem prawowitego następcy tronu, pomszczeniem śmierci ojca stratowanego przez antylopy oraz przywróceniem sawannie świetności, a wtedy smakowite antylopy i chrupiące żyrafy powrócą, bo wolą być pożerane przez praworządne lwy, niż przez padlinożerne hieny.



Martinez

Dystrybutor: IPS Computer Group, początek sprzedaży w grudniu.

DISNEY'94

1MB AMIGA
AMIGA 1200
CD32
PC: VGA, SB, GUS

ZRĘCZNOŚCIOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT
90%	100%	90%	PC 3 / AMIGA ?

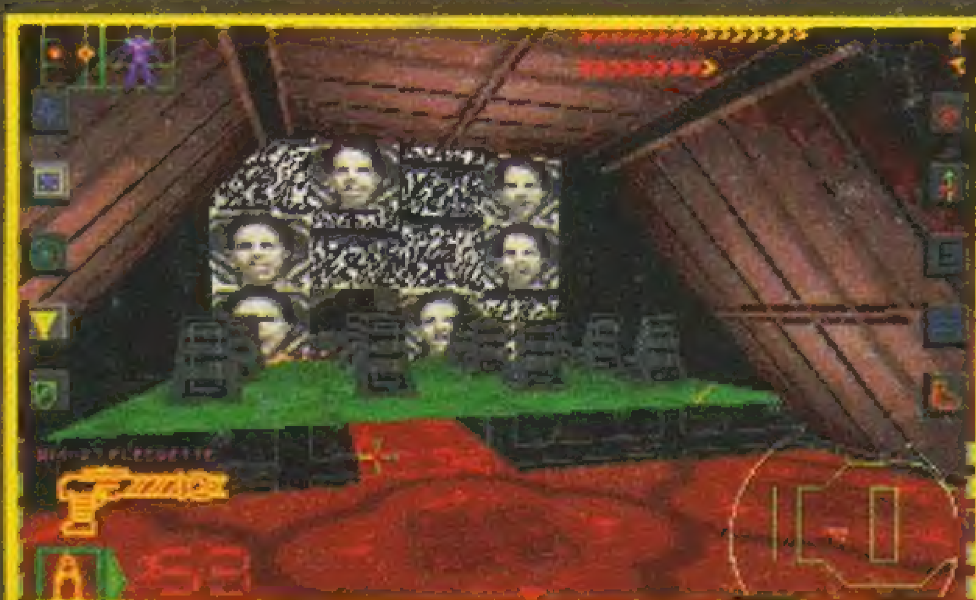












SYSTEM SHOCK

PRZED PREMIERĄ POLSKIEJ WERSJI

SYSTEM SHOCK jest grą opracowaną przez LOOKING GLASS pod opiekuńczymi skrzydłami ORIGIN. Gra jest udanym połączeniem wątków znanych z gier RPG z elementami zręcznościowymi i logicznymi. Wspaniale opracowano mechanizmy poruszania postacią – możesz schylać się, czołgać, przysiadać, patrzeć pod dowolnym kątem w górę lub w dół – to naprawdę robi wrażenie.

Akcja toczy się na stacji Citadel, którą kontroluje system komputerowy SHODAN. Stacja składa się z wielkich i dopracowanych do ostatniego szczegółu trzynastu poziomów. Na każdym z nich spędzisz na pewno dużo czasu. Jesteś ostatnim żyjącym człowiekiem na pokładzie stacji i musisz za wszelką cenę zniszczyć SHODANA. Aby się do niego dobrać, musisz dostać się na sam mostek, a przed tobą rozliczne zagadki i wielu przeciwników do rozwalenia.

W zapowiedziach SYSTEM SHOCK miał być konkurencją dla DOOM. Jednak te gry to zupełnie inna jakość gatunkowa i nie bardzo da się je porównywać. W SYSTEM SHOCK walka i elementy zręcznościowe są tylko dodatkiem do bardzo rozbudowanej fabuły. Znamienną cechą gry jest możliwość prowadzenia walki na rozmaite sposoby – możesz podczołgać się do krawędzi i zrzucić komuś granat na głowę, strzelać z karabinów maszynowych wychylając się zza rogu, czy zastawić minę i zwabić przeciwnika prosto na nią.

Nowością w SYSTEM SHOCK jest cyberprzestrzeń – surrealistyczny świat przedstawiający złącza, banki i przewody sieci komputerowej. Ukończenie gry bez przebywania w cyberprzestrzeni jest niemożliwe, więc staraj się do niej wchodzić przez każdy terminal.

Ostrzegam, że gra jest bardzo wciągająca. Jak ktoś już zagra, to będzie miał kilka ładnych dni do tyłu. Najciekawiej gra się na standardowym ustawieniu trudności (2-2-2-2). Niższy poziom nie zapewnia takiej frajdy, zaś wyższy eliminuje gracza z życia towarzyskiego na zbyt długo. Ale najważniejsze jest to, że SYSTEM SHOCK zostanie wydany przez IPS w wersji polskojęzycznej, przygotowanej przez naszych redakcyjnych kolegów.

OPOWIEŚĆ EMERYTOWANEGO HACKERA

Trzeba przyznać, że życie hackera na emeryturze jest bardzo nudne. Oto widzimy starego zasłużonego hackera, otoczonego licznym gronem wnucząt. Jak to często przy spotkaniach rodzinnych bywa, dziadziuś pokazuje swym pociechom stare multimedialne albumy. Dzieci oglądają ze znużeniem liczne zdjęcia dziadka z młodości – kilkanaście obrazów z liceum, potem studia, następnie pierwsze fotki z więzienia po nieudanym włamaniu do cyberprzestrzeni korporacji Yatsumara, itd... Dopiero zdjęcie dziadziusia w stanie maksymalnego przerażenia, całego we krwi i z bronią w ręku przyciąga uwagę wnucząt.

– A skąd ta fotka? – pyta najstarsza pociecha.

– O... To bardzo długa historia – odpowiada dziadziuś.

Lecz dzieci zainteresowane niecodziennymi przygodami dziadka napierają:

– Opowiedz! Opowiedz! Prosimy! Opowiadaj! – wołają dzieci.

– A więc dobrze – zaczyna dziadek. – Cała historia zaczęła się w roku 2072. Trochę kiepsko mi się wiodło i czekałem niecierpliwie na jakieś zlecenie. Pewnego dnia w barze zaczepił mnie jakiś facet i zaproponował ogromną sumę za włamanie się do pewnego systemu komputerowego.

dokończenie na str. 46







Screeny z angielskimi tekstami pochodzą z wersji oryginalnej, a polskie przygotowali KaYteck i User Jama dla IPS Computer Group.







